REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VII Nº 62 - 395 PTAS



SOCCER
FORSAKEN
SHADOWMAN
Adelantamos los futuros proyectos de Acclaim

SPACE WORLD 97
Nintendo descubrió Zelda, F-Zero y el 64 DD en Japón

Concurso Extreme G
¡500 PREMIOS!

DIDDY KONG RACING
Todo sobre el juego del año

Acción sin límite en Nintendo 64

Duke Nukem 64
Llega el rey del arcade

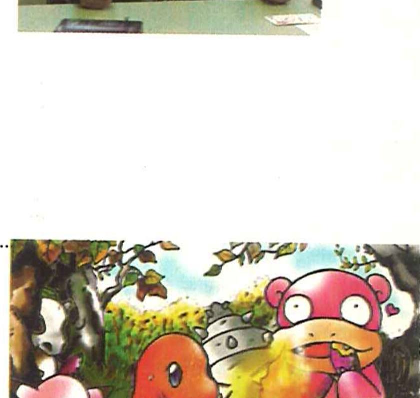


«GoldenEye»: Guía para Agentes Secretos

Sumario Nº 62 Enero

Nintendo
START
Acción

Claves Nintendo



El nombre

Shigeru Miyamoto

Vimos al gurú de Nintendo muy activo durante el "Space World". La nueva línea de juegos Nintendo es obra suya, y Miyamoto tuvo que dar la cara frente al millón de periodistas que le pedían explicaciones y conocimientos. Supo estar en su sitio.

La compañía

Europa al asalto del 64DD

«Shadowman» será el primer juego europeo para 64DD. Y nosotros fuimos testigos de su desarrollo en las oficinas de Iguana UK. Hay que felicitarse por ello. Son los grupos de programación europeos los que van a hacer un 64DD GRANDE.

El fenómeno



Llega la Pocketmanía

Venía de antes, pero estalló durante el Space World de Nintendo. La gran N está centrando toda su línea jugable (y casi de hardware) en estos monstruitos que han atrapado en sus redes a japoneses de todas las edades. Pronto sabréis quiénes son estos bichos y por qué han vendido millones. En cuanto los de Nintendo USA tengan preparada la versión americana. De la española, ya veremos...



Qué cifras

45.000, sólo de momento

45.000 cartuchos se llevan vendidos de «Super Mario 64» en España. Esta cifra corresponde a las ventas acumuladas hasta finales de noviembre, pero recordad que aún queda el periodo más importante, las navidades, y Nintendo España nos ha comunicado que esperan llegar a las 65.000 unidades. Cifras de mareo, y oficiales.

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente María Andrino
Consejero Delegado José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales Amalio Gómez, Domingo Gómez, Jesús Alonso

Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, Federico Alonso
Secretaría de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores Roberto Lorente, David García, Sonia Herranz
Directora Comercial Mamen Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Cómo puntuamos

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un súper clase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?



el Show de Big N

la Imagen



EL ¿ÚLTIMO? DISCURSO DE YAMAUCHI

Hiroshi Yamauchi **pronunció en el Space World** el que probablemente será **su último discurso como presidente de Nintendo (NCL)**. Y lo que dijo hace presagiar una nueva forma de entender los videojuegos por parte de la Gran N: el **arrollador éxito de los «Pocket Monster»** en Japón no sólo ha representado la mayor parte de los beneficios anuales de la compañía, sino que también les ha hecho decidir que **ése es el camino a seguir**. Yamauchi anunció que conceptos como la **cría y desarrollo de los personajes**, y la **colección y el intercambio** de datos entre los jugadores serán los elementos importantes a partir de ahora. **"Sin introducir nuevas ideas -dijo Yamauchi- es imposible hacer que los usuarios acepten el 64DD".**

Estuvieron casi todos...

Un repaso a las diez ausencias más clamorosas del Space World´97

«Kirby´s Air Ride» Se presentó en el Shoshinkai de hace nada menos que dos años. Desde entonces, Mulder y Scully investigan su desaparición en Expediente X.

«Body Harvest» Otro que iba a ser de los primeros en salir. Al menos DMA tiene excusa: Nintendo pidió que introdujeran toques de RPG cuando ya estaba prácticamente acabado.

«Conker´s Quest» RARE presentó «Banjo & Kazooie» y «Conker´s Quest» en el E3 de Atlanta. En Tokio se jugaba a «Banjo», pero ni rastro de «Conker». ¿Alguien se lo explica?

«Mission: Impossible» ¿Logrará Ocean enseñar una versión jugable de su juego estrella antes de que el siglo XXI se nos eche encima?

«Hybrid Heaven» y «Castlevania 64» Konami tiene gracia. Le pone un vídeo a los yanquis en el E3 (para que se les caiga la baba) y ahora dejan a sus compatriotas a dos velas.

«Creator» Otro título de DMA que desaparece en combate. ¿Se habrán extinguido sus dinosaurios al ver la serie «Mario Artist» que prepara Nintendo?

«Buggie Boogie» El juego de Nintendo y Angel Studios es el candidato mejor colocado para ganar el premio "mírame pero no me toques". O "ahora me ves, ahora no me ves".

«Robotech Warriors» A la gran promesa de Gametek parece que le cuesta dejar de serlo y convertirse en una realidad. Habrá que seguir esperando... ¿hasta cuándo?

«Cavalry Battle» Japan Supply System afirmó que su juego saldría en este mes de este mismo año, pero sigue sin aflojar una mísera pantalla. No sabemos qué será peor...

«Last Legion UX» Si Mindscape dice que lo tendrá preparado para mediados de año, lo lógico hubiera sido enseñarlo en el Space World. Por cierto, ¿alguien dijo lógica?

el Consultorio

La línea caliente Big N se pone de nuevo en marcha para dejaros las cosas claras. Ahora mismo voy a redimir unas cuantas almas confusas:

• **Jesús María García (Huelva)** me cuenta que «FIFA: Rumbo al Mundial 98» le tiene sumido en un mar de dudas. Para ir resolviéndolas, comentaré que el juego estará en breve disponible, que incluirá equipos y futbolistas reales de la liga española, y que mejorará notablemente las prestaciones de «FIFA 64», cosa que por otra parte tampoco era muy difícil. A estas alturas de la carta todo transcurría como la seda, pero entonces Jesús María me hizo la inevitable pregunta comprometedora: ¿«FIFA: RM98», «GoldenEye» o «Multi Racing Championship»? ¡Qué manía de meterme en líos! Bueno, como al fin y al cabo me pagan para esto, para valorar juegos, seré franco: yo me tiraría a por el «Goldeneye» de cabeza, dejando al juego de EA como segunda opción y añadiendo en la lista de candidatos a «ISS 64», por aquello de probar otro cartucho de fútbol más.

Para rematar la faena, "Chusmari", como le llaman sus peores enemigos, me asalta con otras dos dudas: primero se mosquea con eso de que «GoldenEye» sea tan barato, cuando debería hacer el trayecto Huelva-Madrid (sede de Nintendo España para ser más preciso) caminando con las orejas en señal de agradecimiento eterno. La otra dice textualmente: "¿es una tontería comprar el Rumble Pak?". Pues sí, has dado en el clavo: es una tontería comprárselo siempre y cuando lo que estés buscando realmente sea un cepillo de dientes eléctrico, porque el Rumble te va a llenar la boca de caries. En caso de que quieras un periférico que añada intensidad a los juegos, nueve de cada diez dentistas entrevistados te recomiendan que te hagas con él.

• El siguiente lector al que voy a responder se autodenomina la rana Gustavo. No, no es otra de mis coñas, el tío firma así su carta. Yo ignoraba que en Barrio Sésamo leyeran mi sección, pero es un honor que Triqui, el monstruo de las galletas, se encuentre entre mi amado público. El caso es que a Gustavo le han impresionado los gráficos de «Final Fantasy VII», y tiene la osadía de afirmar que ni siquiera «Zelda» tiene tan buena pinta. Me duele reconocer que la de Square es una espinita que tenemos clavada todos los nintenderos en salva sea la parte, ¡pero de ahí a dudar de «Zelda»...! Chaval, lo que Miyamoto tiene entre manos va a dejar a ese «Final Fantasy VII» a la altura del betún. Pero, ¿tu has visto algo de «Zelda»? Se ve que no, o es que a lo mejor no ves bien. En fin, que tengas confianza, que los de Square son buenos, pero superables. Y para terminar te aconsejo que eches un ojo a lo último de «Zelda» que nos ha llegado directamente desde el Space World. Te vas a quedar boquiabierto.

Más cosas: entre «Bomberman 64» y «Blast Corps» me quedo con el segundo; «Yoshi´s Story» estará aquí en febrero, y «Banjo-Kazooie» sale en abril en EEUU, así que calculo que lo tendremos entre abril y mayo. No me quiero despedir de mi anfibio



Rare habla claro

Los hermanos Stamper, máximos responsables de RARE, concedieron una interesante entrevista a la revista Edge. En ella hablaron sobre...

El PASADO: "Tuvimos una reunión para tratar qué equipo necesitábamos para hacer «Donkey Kong Country». Lo fácil hubiera sido decir: «no, todavía no compramos ese equipo. Esperaremos hasta que bajen los precios». Fue una gran decisión para la compañía. Si hubiera salido mal, probablemente nos hubiera hundido.

EL PRESENTE: "El equipo de «Goldeneye» está trabajando en otro juego de James Bond. En este momento se ocupan de introducir mejoras significativas en el "engine", así que estamos seguros de que el resultado será muy excitante".

...Y EL FUTURO: "Vamos a ir viendo cómo continúan creciendo y mejorando los juegos de Nintendo 64. Esto se deberá no sólo a la evolución de las técnicas que tenemos, sino también a que los cartuchos se harán mayores y podrán almacenar más información".

¿Qué es lo que más vende en Japón y Estados Unidos?

Si nos asomamos primero al barrio comercial de **Tokio**, vemos que en las listas de los más vendidos ha vuelto a subir «**ISS64**» (allí «J-League Perfect Striker»). Parece raro, porque el juego salió hace más de un año, pero tiene su explicación: la clasificación de la selección japonesa para el Mundial de Francia ha disparado la euforia futbolística, y la gente se ha lanzado como loca a por el juego de Konami (que además es buenísimo).

En **Estados Unidos**, mientras tanto, se vive una auténtica fiebre «**Goldeneye**». El juego ha alcanzado ya la "categoría de Platino", lo que significa que ha vendido más de **un millón de unidades**. Tal cantidad, que ha convertido a «Goldeneye» en el juego más buscado del momento, ha desbordado incluso las previsiones de Nintendo América, que se ha visto obligada a pedir a Japón un cargamento extra de cartuchos para poder atender tanta demanda.

LOS JUEGOS ± BUSCADOS

Los más	Los menos
Zelda: Ocarina of Time.	Freak Boy.
Banjo-Kazooie.	WWF Wars.
Yoshi´s Story.	Last Legion UX.
Super Mario RPG2.	Robotron 64.
Mother 3.	Aero Gauge.

ÚLTIMA HORA

Según Nintendo América, «Diddy Kong Racing» va a convertirse en el quinto juego en superar el millón de unidades vendidas en el 97. Los otros cuatro son «Super Mario 64», «Lylat Wars», «Mario Kart 64» y «GoldenEye». La Gran N asegura que ninguna otra compañía ha conseguido llegar a esta cifra con, siquiera, uno de sus (mejores) juegos.

La emisora de radio norteamericana Metricom ha publicado una lista de los objetos que más le piden los niños americanos a Santa Claus. La muñeca Barbie y la Nintendo 64 comparten el primer puesto.

el CONFIDENCIAL

*¿Os acordáis de una **recreativa llamada «GTI Club»**? En el número 49 de la revista os hablábamos de este arcade de carreras programado por Konami, que ahora parece dispuesta a llevárselo a la Nintendo 64 en algún momento del 98. Si la conversión es fiel, os podemos adelantar que el juego incluirá coches reales (Panda, Golf, Fiat Uno...), tráfico muy denso en dos direcciones y circuitos urbanos llenos de atajos. El tiempo dirá si hemos acertado.*

*Otro juego del que se habla insistentemente es el **puzzle que está programando Capcom para la N64**. Ahí va un adelanto: podría ser una nueva versión de «Tetris», con la participación estelar de Mickey Mouse y el pato Donald. No sería de extrañar, teniendo en cuenta que los caminos de la compañía japonesa y los personajes Disney ya se cruzaron antes en juegos como «The Great Circus Mistery» (SNES).*

***Imagineer** presume de tener un secreto guardado a buen recaudo, pero aquí estamos nosotros para desvelarlo: se llama «Tank», y se comenta que va a ser un juego de guerra en 3D. Con ese nombre, no hay que echarle mucha imaginación para pensar en un tanque como gran protagonista del cartucho.*

***Nintendo, Fuji Film y Tokyo Electron** han firmado un acuerdo para desarrollar una **cámara digital compatible con la Nintendo 64**. La idea es que las fotos se graben en un cartucho que, convenientemente insertado en la consola, permita verlas y retocarlas en la pantalla del televisor. También será posible crear un álbum digital, almacenando las imágenes en discos de 64DD. La Gran N quiere tener listo el invento para **noviembre del 98**. En Japón, claro.*

*¿Qué os parecería un **simulador de vuelo** en el que pilotarais aviones **Harrier**? Es un proyecto en el que andan metidos **Paradigm y Video Systems**; podría llamarse **«Flights of the UN»**, tener 96 megas, opción para cuatro jugadores simultáneos y, ojo al dato, salir para el 64DD.*

*Y la última por hoy: tenemos **un nuevo equipo de programación desarrollando juegos** para Nintendo 64. Se trata de los escoceses **Red Lemmon**, y nos hemos enterado del nombre de su primer trabajo: **«Aironaughts»**. Se desarrollará en una prisión del futuro, en la que los guardianes se divertirán organizando una especie de olimpiadas para presos. Para haceros una idea, imaginaros las pruebas de «Pilotwings 64» con un toque mucho más violento.*

Javier Abad

amigo sin darle las gracias por las lonchas de jamoncito del bueno que venían con su carta. Me alegra que vayáis entendiendo cómo funcionan las cosas.

Me ocuparé ahora de **Jordi Agustín Reyes (Barcelona)**, quien me pregunta por los nuevos cartuchos de «La Guerra de las Galaxias» para Nintendo 64. Y tengo buenas noticias para él, porque como ya publicábamos en el número pasado, LucasArts se ha puesto manos a la obra con los juegos basados en la próxima trilogía de «Star Wars». Lo que ocurre es que si hablamos de fechas, nos vamos hasta el 99, así que tendrás que utilizar tu fuerza mental para resistir hasta entonces.

En cuanto a los juegos de Rol, el primero que saldrá aquí será «Holy Magic Century Eltale», que llegará a España en primavera, de la mano de Konami.

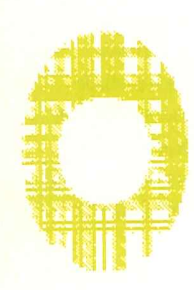
Daniel Marcos Llamas (Málaga) no sabe en qué cartucho gastarse los dineros. Y la verdad es que anda bastante desesperado, porque no se decide entre «Wario Land 2» o «Donkey Kong Land III», entre «Mario Kart 64» o «Diddy Kong Racing», y tampoco entre «KI Gold» o «War Gods». Vamos por partes: lo de la Game Boy se resuelve rápido, porque de momento sólo está disponible «DKLIII». Si no has probado las anteriores entregas, éste es el mejor juego para la portátil que hay a la venta.

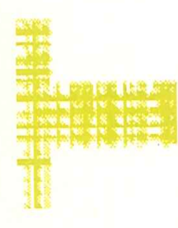
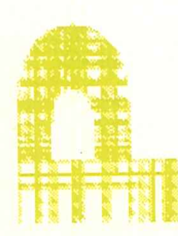
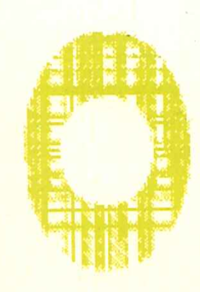
La duda entre «Mario Kart 64» y «Diddy Kong Racing» no es sencillo resolverla. «Mario Kart» es ya un clásico, con partidas a cuatro divertidísimas y una jugabilidad impresionante. «Diddy Kong Racing», por su parte, incorpora nuevos elementos en plan aventura que le convierten en algo más que un juego de carreras. Para ser sinceros, el juego de Rare («DKR») es ahora mismo la mejor opción por calidad y precio. En cuanto a los de lucha, este género todavía no tiene EL JUEGO para N64, así que yo esperaría a ver cómo resultan los «Mace: The Dark Age», «G.A.S.P.!!», «Fighter´s Destiny» y otros que suenan para más adelante.



Envía tus cartas con dudas, sugerencias, críticas y lo que quieras a:
EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción





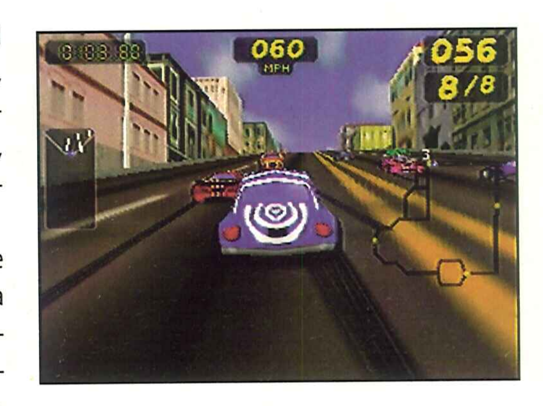
A toda mecha por las calles de San Francisco

Llegan las carreras urbanas de «San Francisco Rush»

Cruzar el puente Golden Gate, pasar junto a la pirámide de Trans-América o visitar la bahía de San Francisco va a dejar de ser privilegio de unos pocos turistas afortunados. Midway eligió las calles de la preciosa ciudad californiana para situar su arcade de carreras, y ahora **«San Francisco Rush» llega a las Nintendo 64 españolas de la mano de GT Interactive y New Software Center**.

El juego se va a poner a la venta por estas fechas, y os dejará recorrer **seis circuitos urbanos al volante de hasta ocho vehículos diferentes**. De poner el espectáculo se encargarán los escenarios, que reproducirán fielmente las localizaciones reales, y por supuesto los saltos, adelantamientos y derrapes que abundarán en cada carrera.

Si la propuesta genuinamente arcade (no en vano llega directamente desde la recreativa de Atari Games) de «San Francisco Rush» va con vuestro estilo de conducir, rápido y desenfrenado, no os perdáis el próximo número de Nintendo Acción. Ampliaremos detalles.

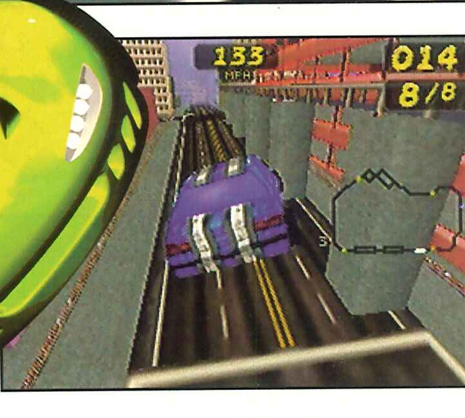








En esta carrera tendréis que conducir de forma suicida, rápido y preocuparos de los posibles destrozos. Lo que cuenta es llegar a la meta el primero.



noticias

«MK I & II», TODA LA EMOCIÓN EN UN CARTUCHO

Acclaim lanza en España **«Mortal Kombat I & II», un dos en uno para Game Boy** que de seguro hará las delicias de los fanáticos de la serie de Midway. En el cartucho podréis elegir con cuál de las dos entregas jugar, y de paso también apreciaréis las diferencias tecnológicas entre ambas. El juego está disponible al precio recomendado de **4.990 pta.**



TAKARA YA TIENE LICENCIA

Takara ha acabado por inclinarse por los 64 bits de la gran N. La compañía que está detrás de los «Arena Toshinden» ha **anunciado el desarrollo de dos cartuchos para Nintendo 64**. Uno de **carreras** y otro de **lucha en 3D**. Una fuente de la compañía japonesa ha declarado que los **juegos serán totalmente diferentes a los que hay actualmente disponibles** para la consola, lo que significa desde luego que van a tener que trabajar un montón... Sobre el hecho de que puedan versionar clásicos como «Toshinden», «Fatal Fury», «King of Fighters».... nadie ha confirmado o desmentido nada.

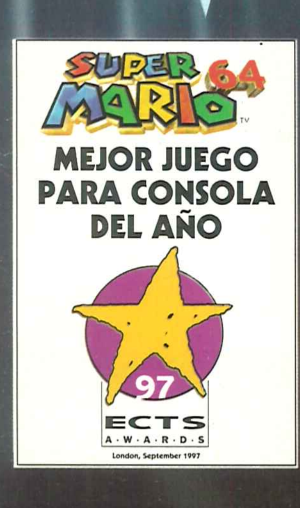
NINTENDO 64
MEJOR CONSOLA DEL AÑO.

Nintendo 64 ha sido elegida Mejor Consola de 1997 en el ECTS, (European Computer Trade Show) por los profesionales del sector. Y Super Mario 64, no podía ser menos, también ha sido premiado como el Mejor Juego para Consola de 1997 en el ECTS.



Lógico, ¿no? Nintendo 64 cuenta con la tecnología más avanzada del mercado, gracias al procesador desarrollado por el líder mundial en informática audiovisual: SiliconGraphics.





Si Super Mario 64 siendo el primer título aparecido para Nintendo 64 ya ha conseguido ser elegido como el Mejor Juego para Consola del Año, ¿Que no podemos esperar de los nuevos juegos que están apareciendo para Nintendo 64?

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 Bit	32 Bit	32 Bit
VELOCIDAD	93,75 Mhz.	33 Mhz.	28 Mhz.
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO	SÍ	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SÍ	NO	NO





www.nintendo.es

FCB/TAPSA

KONAMI JUEGA A LA OLIMPIADAS

«NAGANO WINTER OLIMPICS'98» o cómo llevar «ISS64» a la nieve

El **juego oficial** de las próximas Olimpiadas de invierno se llama «**Nagano Winter Olimpics**», ha sido programado por **Konami y saldrá en España en enero o febrero** a más tardar. Un muestra del cartucho llegó a nuestra redacción poco antes de terminar este número, y el primer contacto con ella nos causó una muy grata impresión. Lo primero que salta a la vista es que los programadores de Konami van a aprovechar la experiencia acumulada con su «International Superstar Soccer 64» para dar vida a los nuevos deportistas olímpicos. El juego os dejará participar en **doce pruebas distintas**, desde el esquí hasta el patinaje de velocidad, pasando por el luge, el bobsleigh o el inevitable snowboard, y todas ellas pasarán por el aro de las **tres dimensiones**. Aunque todavía es pronto para entrar en valoraciones, ya os ponemos sobre aviso: «Nagano Winter Olimpics» puede convertirse en la gran sorpresa del comienzo del año.



El snowboard no podía faltar en un juego de nieve. Habrá una prueba en la que tendréis que hacer piruetas y otra, el descenso, en la que os lanzaréis cuesta abajo a toda velocidad.











Las pruebas de patinaje de velocidad os sorprenderán tanto por la espectacularidad de los gráficos, con perspectiva trasera, como por lo novedoso del control, que estará centrado en los botones L y R.

«HOLY MAGIC CENTURY», EL PRIMER RPG

El juego de Imagineer causó sensación en el Space World de Tokio. Este RPG, el primero que aterrizará en Nintendo 64 -antes que «Zelda» o «Hybrid Heaven»-, nos pondrá en el papel de un joven que debe conjurar las fuerzas de la naturaleza para luchar contra la Oscuridad que está consumiendo la Tierra. De un planteamiento gráfico similar a «Mario 64», «Holy Magic...» transcurrirá en un gran escenario llamado Setland Island, dividido en tres grandes zonas dominadas por un sensacional nivel de detalle y polígonos de lo más colorista. En teoría el juego llegará a Europa de la mano de Konami allá para la primavera, pero la verdad es que tenemos un poco de lío con los nombres y las fechas, porque según informaciones que vienen de Estados Unidos, el juego se llama «Quest 64» y ha sido licenciado por THQ. En fin, que nosotros vamos a quedarnos con lo que nos ha contado Konami, que el juego lo traen ellos, y bajo el título original.







YA HAY 30 JUEGOS PARA NINTENDO 64.

Y EN 1998 HABRÁ MUCHOS MÁS.

1997 YA TIENES 30

Nintendo

Super Mario 64
Mario Kart 64
GoldenEye 007
Wave Race 64
Pilotwings 64
Lylat Wars+Rumble Pak
Blast Corps
Star Wars: Shadows of the Empire
Killer Instinct Gold
Bomberman 64
Mischief Makers
Diddy Kong Racing

Licenciatarios

ISS 64
Turok
Extreme G
Doom 64
Wayne Gretzky's 3D Hockey
FIFA 64
Multi Racing Championship
Clay Fighter 63 1/3
F-1 Pole Position
Mortal Kombat Trilogy
Top Gear Rally
NBA Hang Time
Dark Rift
Automobili Lamborghini
War Gods
Hexen 64
Mace: The Dark Age
Chameleon Twist

1998 ESTOS SON SÓLO ALGUNOS

Aero Fighters Assault
Banjo-Kazooie
Blade & Barrel
Castlevania 64
Command and Conquer
Conquer
Daikatana 64
Donkey Kong Country 64
Dual Heroes
Duke Nuken 3D
EarthBound 64
Earthworm Jim 3
FIFA 98
Forsaken
F-Zero 64
GEX: Enter the Gecko
Grand Prix Race
Hybrid Heaven
Jam Extreme
Kirby's Air Ride
Madden 64
Mario Paint 64
Mission: Impossible
MK Mythologies: Sub-Zero
Nagano Winter Olimpics
NBA Hardwood Heroes
NBA In The Zone '98
NBA Jam '98
Pilotwings 64 II
Pocket Monster 64
Quake 64
Rev Limit
RoboTech: Crystal Dreams
San Francisco RUSH: Extreme Racing
Sim City 64
Sim Copter 64
Space Circus
Super Mario 64 II
Super Mario RPG 2
Superman: The Animated Series
Tetrisphere
Turok 2
Turrican 64
Twisted Edge Snowboarding
Ultimate Racer
Ultra Descent
Unreal
Virtual Chess 64
Wetrix
Wild Choppers
WWF: War Zone
Yoshi's Story
Zelda 64

FCB/TAPSA

¿TE VA A DAR TIEMPO A JUGAR CON TODOS?





www.nintendo.es

OCEAN PEGA DURO CON «FIGHTER'S DESTINY»

El juego aterrizará en España a principios del 98

Imagineer se está haciendo un sitio entre las grandes compañías que desarrollan para Nintendo 64. Su nombre sonó con fuerza en el Space World, y una de las causas fue la presencia de una versión ya jugable de **«Fighting Cup», un nuevo juego de lucha en 3D** que llegará a Europa con el nombre de **«Fighter´s Destiny»**.

Los que lo probaron durante la feria se las vieron con una mezcla de elementos de lucha **tradicionales y llaves de wrestling**, nueve personajes con distintos estilos de lucha y un novedoso sistema de combates por puntos. A España lo traerá **Ocean**, y es probable que podamos jugarlo a **principios del 98**.



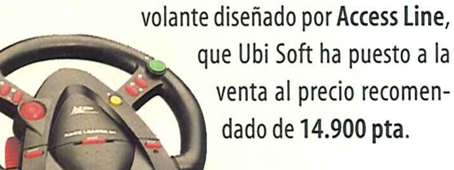




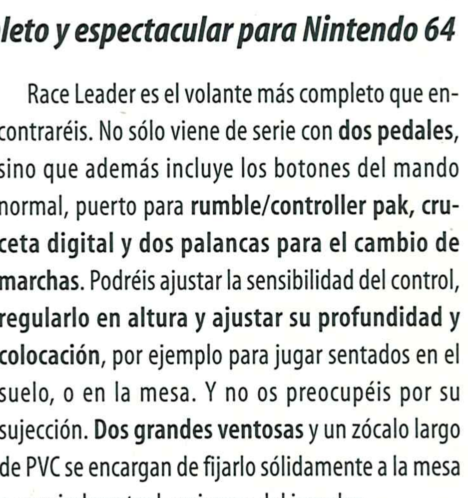
LLEGA EL VOLANTE DEFINITIVO

Ubi pone a la venta este mismo mes "Race Leader", el volante más completo y espectacular para Nintendo 64

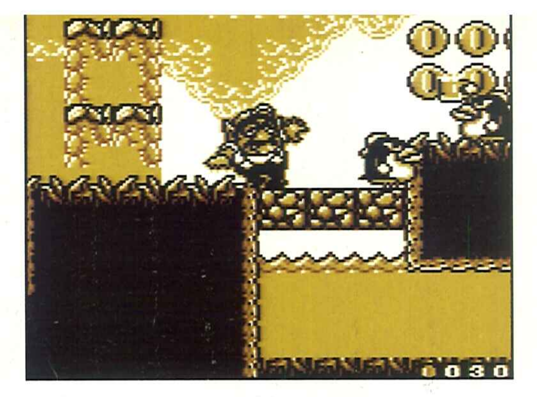
Llega el "arma" definitiva para enfrentarte a los juegos de carreras. Se llama **Race Leader** y es un volante diseñado por **Access Line**, que Ubi Soft ha puesto a la venta al precio recomendado de **14.900 pta**.







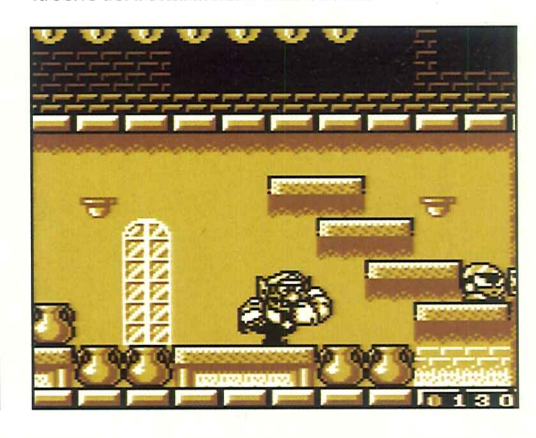
Race Leader es el volante más completo que encontraréis. No sólo viene de serie con **dos pedales**, sino que además incluye los botones del mando normal, puerto para **rumble/controller pak, cruceta digital y dos palancas para el cambio de marchas**. Podréis ajustar la sensibilidad del control, **regularlo en altura y ajustar su profundidad y colocación**, por ejemplo para jugar sentados en el suelo, o en la mesa. Y no os preocupéis por su sujección. **Dos grandes ventosas** y un zócalo largo de PVC se encargan de fijarlo sólidamente a la mesa o encajarlo entre las piernas del jugador.



GAME BOY TAMBIÉN ESTUVO ALLÍ

En el Space World se presentó lo último de Wario para la portátil

Junto a los títulos de Nintendo 64, periféricos y fiebre Pocket Monster que se saboreó en el Space World, la gran N también dedicó un espacio importante a la presentación de los nuevos cartuchos para Game Boy. Lo más interesante para el lado occidental fue sin duda la presencia de una versión terminada de **«Wario Land 2»**, esperada continuación de la saga Super Mario que seguramente estará entre nosotros a lo largo del 98. De otras compañías destacaron títulos como **«Dracula X»**, que pronto saldrá en España con el nombre de **«Castlevania Legends»**, y **«Gambare Goemon»**, ambos de Konami. También llamó la atención **«Pocket Bomberman»**, una nueva entrega de la serie del **bombardero de Hudson.**



noticias

MASTERS DEL TENIS

El **primer juego de Tenis que llegará a N64** está ya en desarrollo en las oficinas de **Hudson**, en Japón. Se llama **«Let´s Smash»** y viene cargado con un montón de jugadores, cuyas habilidades con la raqueta podremos configurar a nuestra elección, y los modos de juego lógicos: sencillos, dobles y cuatro jugadores. Competiremos en las **pistas de tenis más famosas del mundo**, e incluso también en el centro de un volcán, originalidad marca de la casa. Se supone que «Let´s Smash» estará listo a mediados del 98.



OCEAN TAMBIÉN HARÁ GOL

Ocean también se apunta a la movida futbolera que va a saltar a todas las pantallas a lo largo del año que viene. Su título se llamará **«UEFA Soccer»** y está siendo desarrollado por el grupo francés **Power & Magic**. El juego presentará **48 selecciones** UEFA, más cinco no UEFA, que disputarán encuentros en **17 estadios diferentes**. Animaciones diseñadas con Motion capture, polígonos mapeados y renderizaciones por todas partes completarán la parte técnica de un juego que se espera para **abril del 98**.

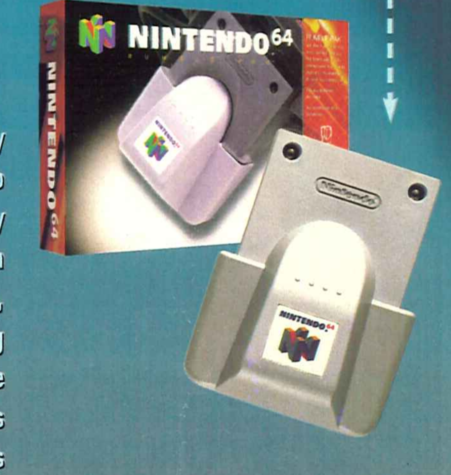


NUEVAS EXPERIENCIAS. MÁS SENSACIONES

MANDOS DE COLORES

¡Disfruta a tope, sácale el máximo partido a tu N64 y no pierdas la oportunidad de demostrar a tus amigos que eres invencible! Hazte con nuevos mandos para tu consola, puedes elegir entre 6 colores diferentes, y deja boquiabierto a todo aquel que se atreva a competir contigo. Ya son muchos los juegos de N64 que te ofrecen la posibilidad de jugar hasta con 4 jugadores: **Mario Kart 64, GoldeEye, Bomberman 64, Diddy Kong Racing...**

RUMBLE PAK



¡¡Siente todo lo que ves!! y vive, con este revolucionario accesorio, toda la fuerza y realismo de aventuras tan alucinantes como **Lylat Wars, GoldenEye** y **Diddy Kong Racing**. El Rumble Pak emite en tu mando de control todas las vibraciones producidas por los juegos y hace que las sientas en tus manos. ¡¡Prepárate, puede ser muy fuerte!!

MAS SENSACIONES MAS

CONTROLLER PAK

El accesorio imprescindible de todo gran jugador. Una tarjeta de memoria que te permite guardar tus mejores partidas y la configuración favorita de tu mando en más de una decena de juegos: **Wave Race 64, Diddy Kong Racing, International Superstar Soccer 64**... y muchos más.

MAS SENSACIONES MAS



Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte de que son compatibles con tu producto Nintendo. Este sello te garantiza que Nintendo ha aprobado la calidad de sus productos y que cumple con nuestras rigurosas normas de calidad, fabricación y potencial de entretenimiento.





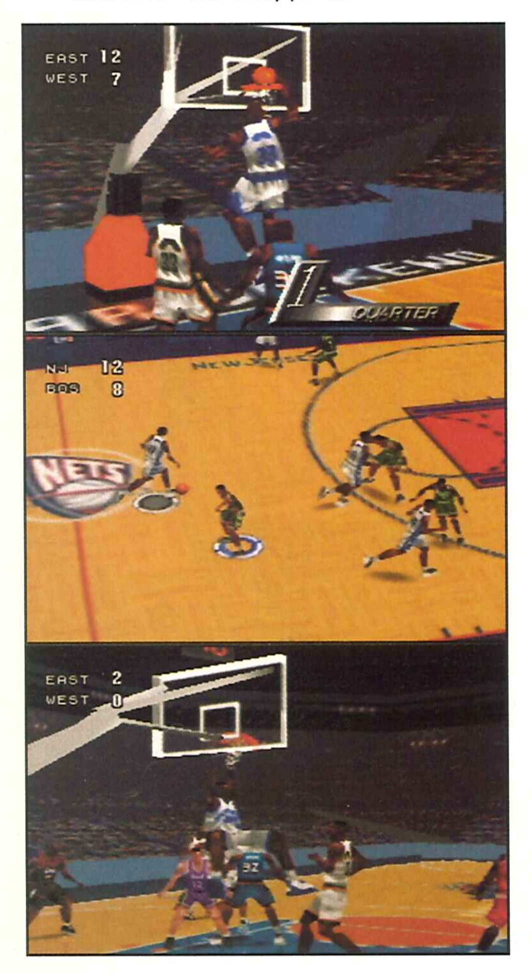
www.nintendo.es

FCB/TAPSA

PRIMERAS IMÁGENES DE «NBA PRO 98»

Konami se especializa en deportes

Trescientos movimientos individuales, mates, tapones, jugadores poligonales, las últimas técnicas gráficas y de animaciones. Imaginaos todo eso en un baloncesto firmado por Konami y luego echad un ojo a estas imágenes. Tranquilos, «NBA Pro 98» estará muy pronto entre nosotros...



AFICIÓNATE AL NUEVO TETRIS

Es en 3D, es para Nintendo, es «Tetrisphere»

Durante el próximo **mes de marzo llegará a nuestro país «Tetrisphere»**, el cartucho con el que la Gran N hará posible que el más famoso de todos los puzzles lance sus redes sobre los usuarios de N64.

Como no podía ser de otra forma, **la principal novedad** de esta especie de nuevo «Tetris» va estar **en su paso a las tres dimensiones**, porque el éxito seguirá dependiendo de vuestra habilidad para encajar las piezas, pero ahora tendréis que hacerlo sobre la **superficie de una esfera que girará en vuestra pantalla.**

La adicción en los distintos modos para un jugador y la diversión en las partidas a dos serán las principales bazas de «Tetrisphere» para atrapar a miles de adeptos.













GANADORES CONCURSOS

TRIDENT PAD

Los siguientes veinticinco nombres han sido premiados con un **mando "Trident Pad" para la consola Nintendo 64.**

Adrián Durán Mateo	Vitoria	Alava
A. Barrientos Paramio	Sevilla	Sevilla
Angel Rodríguez Muñoz	Madrid	Madrid
Angel Parada Castro	Orense	Orense
Antonio Alferez Luque	Montilla	Cordoba
David Noheda Ovejero	Getafe	Madrid
David Aguilar González	Elche	Alicante
Diego Tapiador Resino	Móstoles	Madrid
Eduardo Moral Casimiro	Cádiz	Cádiz
Florencio Ruiz Fernández	Figueres	Gerona
Francisco Espinosa Cruz	El Ejido	Almería
Javier Martín Mahillo	Navalmoral	Cáceres
Jorge Palacios Delgao	Logroño	La Rioja
Jose Montes Moreno	Palencia	Palencia
JºRogelio Mazón Lozano	Elche	Alicante
Jº M. Casaña Colomina	Alfara	Valencia
Juan Parrondo Gómez	Alicante	Alicante
Juan M. Perez Rey	Sarria	Lugo
Juanjo Mtnez. Trigueros	Algemesí	Valencia
Mikel Solaun Solana	Llodio	Alava
Pedro Cano Sanchez	Almería	Almería
Raúl Morales Heredia	Fuenlabrada	Madrid
Sergio García Aranda	Huelva	Huelva
Víctor González García	Mieres	Asturias
Víctor Tejedor Antuña	Gijón	Asturias

BLAST CORPS

Y estos veinticinco han sido premiados un **cartucho de «Blast Corps», un mando de control de colores y un Controller Pak**, para N64.

Albert Mira Piqueras	Sta. Coloma	Barcelona
Alexandre Manhaes	Vitoria	Alava
Alfredo López Campo	Zaragoza	Zaragoza
Antonio Manteca Ortega	Rivas	Madrid
Cristian De San Mateo	Vilassar	Barcelona
Daniel Salgado Barjabad	Aimazán	Soria
David Abreu Cortes	Huelva	Huelva
Diego Agullo Antón	Elche	Alicante
Gabriel Fernández Glez.	Burguillos	Sevilla
Hector Prada Guzmán	Victoria	Alava
Isaac García Pons	Barcelona	Barcelona
Ismael Barceló Serrano	Amposta	Tarragona
Jaime Sainz Pie	Jaca	Huesca
Jesus De La Lama Arias	Valladolid	Valladolid
Jordi Meléndez Villar	La Llagosta	Barcelona
José Navarro Correcher	Valencia	Valencia
Juan Sanguino Rojas	Toledo	Toledo
Julián Nieto Andres	Salamanca	Salamanca
Manuel Robledillo Salas	Altea	Alicante
Miguel García Goya	Nigrán	Pontevedra
Raúl Vega Martínez	Madrid	Madrid
Rodrigo Testera Cruz	Ponferrada	León
Ruben Fdez. Contreras	Alcobendas	Madrid
Sergio Tirado Jiménez	Sabadell	Barcelona
Tarek Mohamed Hadi	Zaragoza	Zaragoza

noticias

NINTENDO ANUNCIA FECHAS DE LANZAMIENTO EN USA

Tomad nota. El **23 de febrero** está previsto el desembarco de **«Yoshi´s Story»**, el precioso arcade de dos dimensiones y media; **«Banjo-Kazooie»** aparecerá el **16 de marzo**, y un poco más tarde, el **día 30, «1080 Snowboarding»**; «NBA Courtside» no estará disponible hasta **abril**; y **«F-Zero X»** se supone que llegará en **otoño.**

Desafortunadamente, no hay nota oficial sobre **«Zelda 64»**, aunque se espera que sea el gran juego de las próximas navidades, de las del 98, claro. Seguiremos informando.

«DKR» SE APUNTA AL CÓDIGO 64

Todos los que os compréis un cartucho de **«Diddy Kong Racing» desde ahora hasta el 28 de febrero**, podréis participar en la promoción Código 64 que Nintendo ha puesto en juego. Llamando al teléfono que aparece en la tarjeta que encontraréis en el juego, y diciendo el código secreto, **podréis ganar tres viajes a Port Aventura, en hotel de tres estrellas**, para cualquier época del año, **100 mandos de colores, y 300 Rumble Pak**. Y si no os toca ninguno de estos premios, entraréis en el **sorteo de 1.000 camisetas**, que se celebrará el día **15 de marzo de 1998.**

CONFIRMADOS «TIMON & PUMBAA» Y «PITUFOS 3»

Nintendo España nos ha confirmado el lanzamiento de dos nuevos juegos para SNES y GB. Se trata del arcade de la Disney, **«Timon & Pumbaa»**, para 16 bits; y del regreso de los Pitufos para portátil. Ambos podrían llegar en **enero.**



DIDDY "KONG-TRAATACA" EN 64 BIT
NINTENDO64
DIDDY KONG RACING
PAL VERSION
FCB/TAPSA
RAREWARE
Una nueva aventura de la saga de Donkey Kong creada por Rare con la nueva técnica de animación en tiempo real (Real Time Dinamic Animation), que hará que vibres con las más emocionantes competiciones entre los personajes más conocidos de Nintendo. Elige el modo de juego (aventura o carrera), el vehículo que quieres pilotar (buggy, overcratf o avioneta), el número de jugadores, hasta 4, y sal a por todas en cualquiera de los 20 circuitos de este increíble videojuego. Recuerda que sólo el ganador se enfrentará a los peligrosos enemigos de final de cada fase. Además podrás guardar todas las partidas en el Controler Pak y sentir toda la emoción de las carreras gracias al Rumble Pak.
4 Jugadores
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.

«POCKET MONSTER SNAP»

Nintendo organiza un safari fotográfico

Los «**Pocket Monster**», **el 64DD y una cámara de fotos** son los ingredientes que Nintendo ha mezclado en este insólito juego que promete romper todos los moldes existentes hasta ahora. En principio, la idea no parece como para tirar cohetes: se trata de **recorrer los escenarios con una perspectiva en plan «Doom», tratando de sacarle fotos a las criaturas que pueblan el universo «Pockemon»**. Dicen que lo bueno de verdad va a ser la sensación de **estar inmerso en un mundo virtual**, en el que viven **criaturas inteligentes que actúan de forma independiente y reaccionan de distintas maneras**: los habrá tímidos, juguetones, pasotas, etc., y el jugador tendrá que arreglárselas para acercarse a ellos y conseguir la instantánea. Es muy original, pero ¿tendrá éxito? Habrá que esperar hasta **Otoño** y preguntárselo a los millones de japoneses que seguro que se compran el juego.







«SIM CITY 2000»

Se acerca la hora de construir



«Sim City», el famoso simulador de construcción que ha formado una nueva generación de jugadores, tuvo el **curioso honor de estar presente en la feria por partida doble**. Por un lado había una versión jugable de **«Sim City 2000»**, desarrollada por la compañía japonesa **Imagineer**, y cuya imagen estáis viendo arriba. Pero es que además **Nintendo también presentó su «Sim City 64»**, un juego diseñado para el 64DD, que está basado en la misma licencia de Maxis y del que se dice que **será compatible con las herramientas de la serie «Mario Artist»**. De esta forma, por ejemplo, podremos **utilizar una foto nuestra como textura en el muro de un edificio.**

DONDE NACE EL MEJOR SOFTWARE DE NINTENDO 64

JAPÓN

«G.A.S.P.!!»

EL brazo fuerte de Konami

Aunque todavía se encuentra en un estado de desarrollo muy básico, el juego de **lucha en 3D que Konami** se trae entre manos ya empieza a dar que hablar. Y no sólo por el nombrecito (algo sobre la nueva generación de lucha), sino porque los primeros apuntes de «G.A.S.P!!» son bastante prometedores: hablan de **luchadores bien detallados, de escenarios 3D** llenos de objetos que se podrán utilizar durante el combate, y de un **sistema para que el jugador cree su propio personaje**, golpes especiales incluidos, lo guarde en su controller pak y se lo lleve a casa de un amigo. Los japoneses van a disfrutar de estos **96 megas sin desperdicio hacia marzo del 98**, y nosotros puede que un mesecito después. Ojalá Konami se espabile con este juego. Puede ser el arcade de lucha que todos estábamos esperando para nuestras N64.

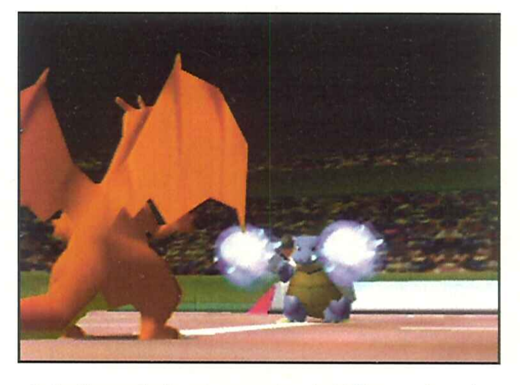




«POCKET MONSTER STADIUM»

El primer juego para el todopoderoso 64DD

El apabullante éxito que están teniendo los inefables «Pocket Monster» en Japón, ha propiciado que un juego protagonizado por ellos sea el encargado de abrir el fuego en el 64DD. La idea a la que nos enfrentaremos seguirá siendo la de **elegir uno de los monstruos y entrenarlo para que pelee contra sus semejantes**, solo que ahora todos los **gráficos serán tridimensionales**. Con este título también se estrenará el **«64GB Pak», que permitirá trasladar los personajes del juego de Game Boy al 64DD**, con paso a las 3D incluido. «Pocket Monster Stadium» tendrá **opción para cuatro jugadores**.



«Pocket Monster Stadium» inaugurará en el 64DD la nueva forma de entender los videojuegos por parte de Nintendo: desarrollo de personajes, compatibilidad entre distintas consolas e intercambio de datos parece que marcarán las tendencias del futuro para la Gran N.





POR FIN BOMBERMAN EN 3D

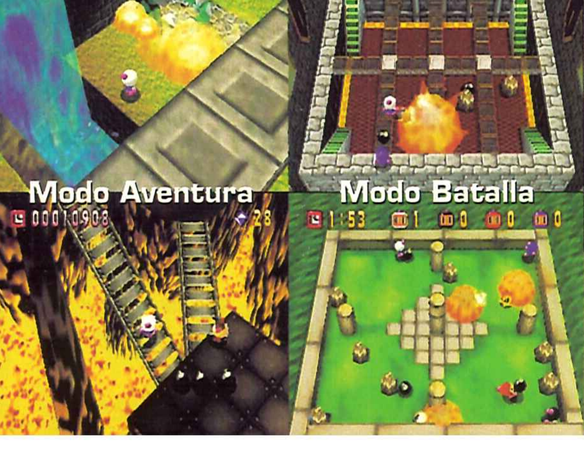
FCB/TAPSA

Bomberman llega a Nintendo 64 con 2 modos de juego en uno: aventura (1 jugador) y batalla (multijugador). Descubre las nuevas técnicas para lanzar bombas, cómo se ajusta automáticamente la perspectiva de cámara, lo fácil que es jugar a los legendarios modos de aventura o batalla gracias al joystick analógico, y grabar todas las partidas en el Controller Pak.

4 Jugadores











www.nintendo.es

«TWISTED EDGE»

Tras las carreras de coches, Boss se divierte con el snowboarding





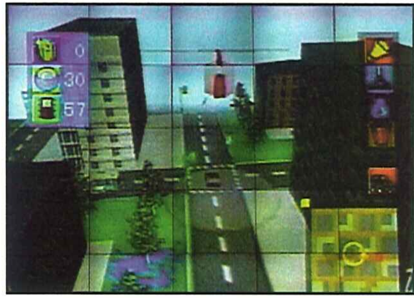


La nieve trae locos a los de Nintendo. Ya veréis a lo largo de la revista la cantidad de juegos de este tipo que se están preparando. **Boss Game Studios**, creadores de «Top Gear Rally», tiene en cartera uno de los cartuchos "nevados" más prometedores: «Twisted Edge Snowboarding». El juego nos propondrá subirnos a una de estas tablas deslizantes y recorrer **6 variadísimos recorridos** diseñados en 3D. Según el Vicepresidente de desarrollo de Boss, Colin Gordon, **"éste será el juego de snowboard más controlable de todos los que hay disponibles"**, haciendo alusión al completo control que tendremos sobre la cámara. Habrá **cinco modos de juego**, y podremos elegir entre **8 personajes** con distintos estilos de "pilotaje". «Twisted Edge» estará disponible en **USA en marzo del 98.**

«SIM COPTER 64»

Un juego de altura para el 64DD





El vídeo funcionó a toda máquina en el Space World, y uno de los juegos que se anticiparon a la prensa utilizando este sistema fue «Sim Copter 64». Se trata de un proyecto en el que **Nintendo está trabajando sobre la base del programa de Maxis para PC**, y que sacará provecho de las posibilidades del 64DD. Tendréis que **pilotar el helicóptero que aparece en las imágenes y la historia girará en torno al rescate de unos rehénes**, pero lo mejor de todo es que incluirá una **opción para diseñar las ciudades** en las que transcurrirá la acción, al estilo «Sim City 64». Aún no tiene fecha de salida.



LAS NOTICIAS MÁS FRESCAS DEL TERRITORIO YANQUI

«SAN FRANCISCO RUSH: ALCATRAZ EDITION»

Pronto correremos en la ROCA

Temprana secuela, sí señor. Este mismo mes acaba de aparecer la versión N64 de la recreativa de Atari, «San Francisco Rush», y los yanquis ya nos han anunciado una segunda parte, más bien una **edición complementaria**, que lleva por nombre Alcatraz Edition. Toma ya. **Cuatro nuevos circuitos, entre ellos un recorrido por los entresijos de la que fue la prisión más renombrada del mundo**, y también nuevos vehículos, serán los puntos más calientes de este arcade que ya ha anunciado **lanzamiento en USA para primavera.**









MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

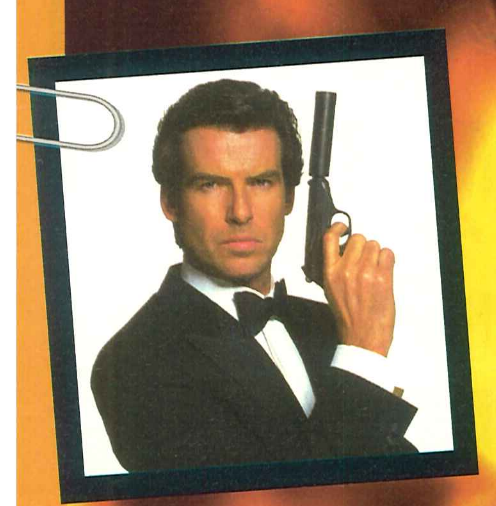
Ya han aterrizado en Estados Unidos las primeras unidades

Los americanos **disfrutan desde ya la versión Nintendo 64 del último hit de Midway.** «Mortal Kombat Mythologies» es la obra cumbre de **John Tobias**, uno de los programadores originales de la serie, su sueño, y también el principio de una nueva saga, porque esto va a continuar con otros personajes como protagonistas. En esencia es una jugosa **mezcla entre el genuino estilo de lucha MK y la acción lateral de títulos como «Final Fight»**. Un beat´em up protagonizado por Sub Zero, el ninja azul, que ya ha desembarcado en Estados Unidos y promete visitar Europa en breve.



¡QUE NO TE CUENTEN PELÍCULAS!

Hay muchos juegos basados en películas, pero sólo uno es de cine.



Gratis Guía de Misiones en Castellano

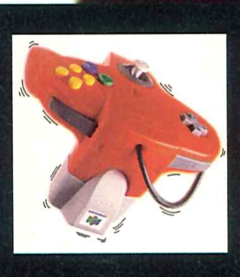


NINTENDO ACCIÓN

"La calidad de los gráficos, los impresionantes movimientos de los personajes, el excelente control y hasta el uso del Rumble Pak os hará sentir la acción con toda la intensidad posible. Será una super-producción estilo Hollywood pero con estreno exclusivo Nintendo 64"



Compatible con RUMBLE PAK





4 Jugadores













www.nintendo.es





En los Centro Mail
encontrarás
estos productos
y muchos más
al mejor precio.
¡Ven a comprobarlo!

Las últimas N
NINT
a un precio

Pilotwings 64



6.990 Ptas.

Bomberman 64



7.990 Ptas.

Mischief Makers



7.990 Ptas.

GoldenEye 007



Gratis Guía de Misiones

7.990 Ptas.

Diddy Kong Racing



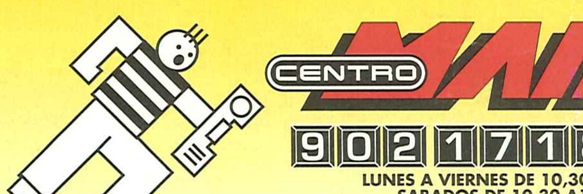
7.990 Ptas.

Mario Kart 64



8.490 Ptas.

ovedades de
ENDO 64®
insuperable



Blast Corps



8.490 Ptas.

Wave Race 64



8.490 Ptas.

Super Mario 64



8.490 Ptas.

Star Wars



9.990 Ptas.

Lylat Wars



9.990 Ptas.

Gratis Rumble Pak

Killer Instinct Gold



8.490 Ptas.



29.990 Ptas.

Consola + Mando + Controller Pak (Tarjeta Memoria)

Ven a conocer a los Centros Mail las novedades de Nintendo 64

BUST-A-MOVE2 / *Otro "destrozacocos" para la portátil*

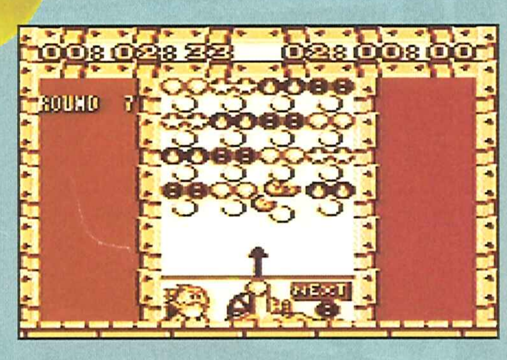
¡Que vienen las esferas!

Acclaim es la responsable de la nueva fiebre por el puzzle y los rompecocos que pronto llegará a vuestra Game Boy. Su «Bust-a-Move2» os impedirá despegaros de la portátil más adictiva.

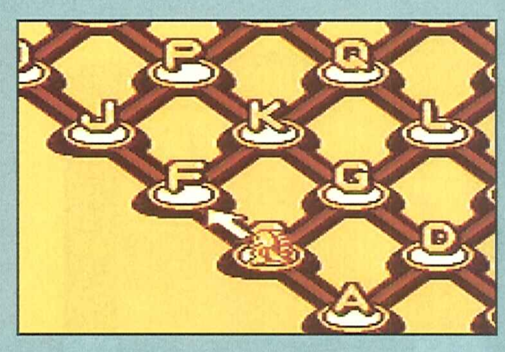
La historia de amor entre los puzzles y la Game Boy viene de lejos. Desde que salió el primer «Tetris», son ya multitud los cartuchos que han intentado engancharnos de una forma u otra a sus fichas, burbujas, y otras formas geométricas. Esta vez, con **«Bust-a-Move2», la cosa va a ir de esferas**, esferas con iconos dibujados que bajan por la pantalla y a las que tendréis que **disparar otras similares para eliminarlas formando grupos de tres**. Seguro que la mecánica no es nueva para muchos de vosotros, que ya habréis probado el juego de Taito en los recreativos. Y seguro que **Acclaim ha dado en el clavo convirtiéndolo para la portátil**, porque estamos ante el típico cartucho que hace más llevadera la espera en la cola del cine, por ejemplo.

Aunque la forma de jugar será siempre la misma, en «Bust-a-Move2» habrá **tres modos de juego** distintos: uno en el que pasaréis pantallas sin más, otro en el que os enfrentaréis a la máquina, y un tercero contrarreloj en el que vuestro reto será despejar las esferas en el menor tiempo posible.

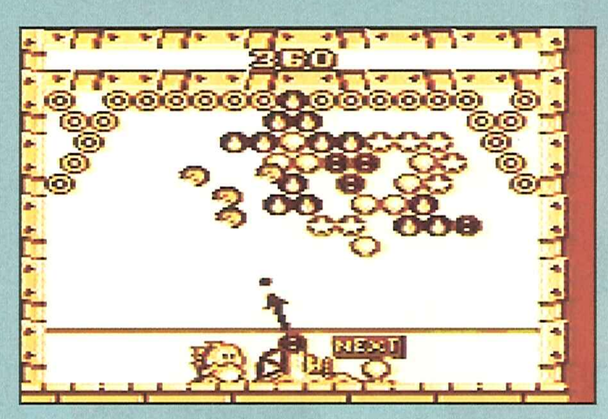
De la adicción casi no hace falta ni hablar, porque ya os podéis imaginar de qué forma conseguirán atraparos las dichosas esferitas. A nosotros, desde luego, ya nos tienen en el bote.



Paciencia y mucha puntería serán fundamentales para superar los niveles de «Bust-a-Move 2». Paciencia, para no poneros nerviosos cuando bajen las esferas. Y puntería, para poder eliminarlas.

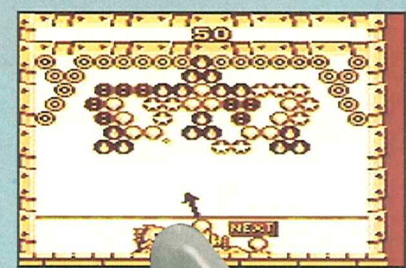


El "puzzle game" será un modo historia en el que deberéis ir superando pantallas para avanzar en este laberinto de letras. El nivel de dificultad irá creciendo, así que harán falta muchas horas para acabárselo.

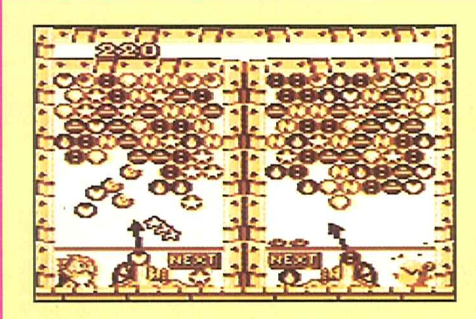


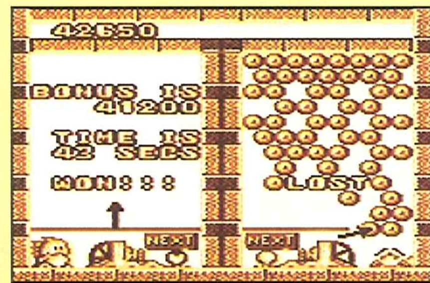
Muchos conoceréis ya este juego porque está o ha estado en todos los salones recreativos. Ahora Acclaim va a acertar de pleno convirtiéndolo a cartucho de Game Boy, porque es un puzzle de los que te enganchan y no te sueltan.





DUELOS CONTRA LA MÁQUINA





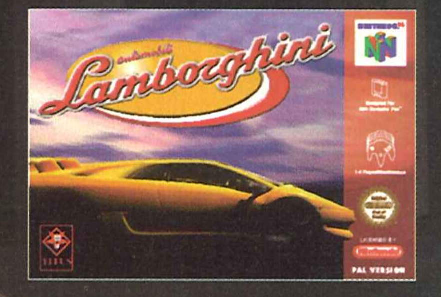
Todo puzzle que se precie debe incluir entre sus modos de juego uno en el que os podáis enfrentar a la computadora. En «Bust-a-Move2» las partidas del modo versus serán ***duelos a pantalla partida*** *en los que todas las esferas que limpiéis le caerán a vuestro contrincante.*

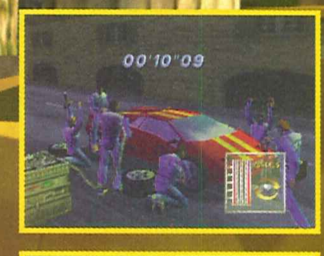
¡Realismo al límite de tu imaginación!

automobili Lamborghini

NINTENDO64

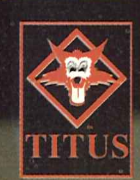
- Hasta 4 jugadores simultáneamente.
- Hasta 24 coches disponibles.
- Seis estimulantes circuitos, más la bonificación de modo de carrera en sentido contrario.
- 4 estilos de carreras diferentes: arcade, carrera única, campeonato y contrarreloj.
- Compatible con el Rumble Pak™ y el volante.
- Posibilidad de salvar tiempos récord.
- Diversas opciones: cambio de marchas manual o automático, boxes, pantalla dividida (2, 3 ó 4 jugadores).













DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

Avda. de la Industria, 8
Tres Cantos - 28760 Madrid
Tfno.: 91 - 803 66 25 Fax. 91 - 803 35 76



DUKE NUKEM 64 / *Por fin llega el arcade subjetivo más esperado*

Es el más duro de todos los héroes de acción, tiene agallas suficientes para enfrentarse él solito a un ejército de alienígenas, se ha ganado el respeto de millones de jugadores de PC, y ahora va a plantar sus reales en la Nintendo 64. Señoras y señores, conozcan a "the King".

¡AQUÍ

«Duke Nukem» es el **sucesor descarado y sinvergüenza de «Doom»**. Este arcade subjetivo se ha hecho mundialmente famoso no sólo por reunir todas las virtudes del género, sino también por no cortarse un pelo a la hora de sacar una señorita ligera de ropa o reirse de quien haga falta. Es cierto que Nintendo va a suavizar un poco las cosas, pero pese a todo al cartucho le han colocado el cartelito de Mature Rating (recomendado para mayores de 17 años) en Estados Unidos. Aquí no os vais a encontrar ninguna mascota simpática , pero es que de vez en cuando conviene darle un poco de marcha al cuerpo ¿no?

El fundamento de «Duke Nukem 64» será ir **matando enemigos mientras buscáis el camino de salida en cada uno de sus más de 30 niveles**. Sin embargo, una fórmula tan trillada no provoca por sí sola ventas millonarias, como las que el juego ha conseguido en PC. Su **secreto residirá en su protagonista**, un tipo mucho más ágil que sus colegas del género, también en recurrir con frecuencia a una **corrosiva dosis de humor negro**, y para rematar en salpicar la acción con un montón de elementos y situaciones (**escondites, llaves, secretos**) que harán que la jugabilidad quede por encima del tradicional "corre y dispara" que caracteriza a otros juegos de este tipo.

Niveles de estreno en N64

Por otra parte, los **programadores de Eurocom** no se han limitado a hacer una fotocopia de la versión de PC. En «Duke Nukem 64» no sólo descubriréis **niveles totalmente nuevos**, sino que **los que ya aparecían van a ser rediseñados** para que nada sea igual. Entre unos y otros visitaréis desde los laberintos espaciales más futuristas hasta lugares como una hamburguesería, o la famosa sala de cine que aparece en el primer nivel. Los gráficos combinarán **escenarios tridimensionales con sprites en 2D**, y aspectos como las explosiones y los destellos de luz tendrán un tratamiento especial para conseguir mayor realce. El **control analógico y un engine rapidísimo** serán los encargados de que **todo transcurra con la mayor fluidez.**

Para el final hemos dejado otro de los puntos fuertes: el **modo multijugador**, que con sus duelos a tiro limpio quiere hacerle la competencia a «Goldeneye». Sin este modo ya hablaríamos de un gran juego. Con él, «Duke Nukem» se convertirá en **uno de los títulos estrella en el horizonte de la N64.**



Duke Nukem va a tener que enseñarles modales a un montón de alienígenas tan feos como éste.


Los gráficos cuidarán detalles como las explosiones, para hacer que ésta sea la mejor versión del juego.



Una de las razones del éxito multitudinario de «Duke Nukem» es que la acción transcurre en escenarios tan normales como las calles de Los Angeles que aparecen en la primera fase. Allí tendréis que ir entrando en diferentes locales (este cine es uno de ellos) para buscar el camino que os conduzca al siguiente nivel.

En «Duke Nukem 64» encontraréis disparos, violencia, chulería, sentido del humor y mucha acción. El juego os hará sentir emociones fuertes.





MANDA ÉL!

MODO VERSUS: ¡DURO CON ELLOS!



*Los arcades en primera persona se prestan mejor que otro tipo de juegos a incluir un modo a pantalla partida en el que varios jugadores se enfrentan entre sí. En «Doom 64» no existía esta opción, pero **«Goldeneye» nos enseñó que un buen modo versus se puede convertir en uno de los valores adicionales** que puede decidir entre un cartucho u otro. Y precisamente **«Duke Nukem» se ha distinguido siempre por las salvajes batallas multijugador** que incluía en su menú de opciones. Por eso, una de las primeras cosas que hicimos cuando nos llegó la versión de Nintendo 64 fue comprobar que el modo versus va a seguir ahí, y que no va a perder ni un ápice de su emoción. Y ahora viene la sorpresa: **también habrá un modo cooperativo** en el que **dos jugadores colaborarán para terminar cada misión.***





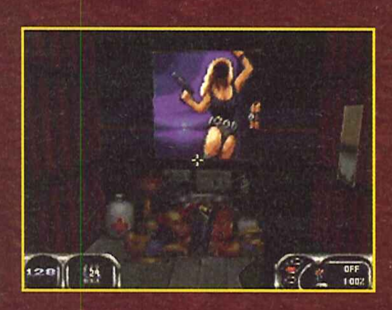




Dicen que jugar con pistolas no es nada bueno, pero hay ocasiones en las que se hace imprescindible tener una a mano. O dos si es posible, porque en «Duke Nukem 64» vais a tener que aflojar el gatillo a todas horas para que los alienígenas os dejen el camino libre.



UN JUEGO DIFERENTE



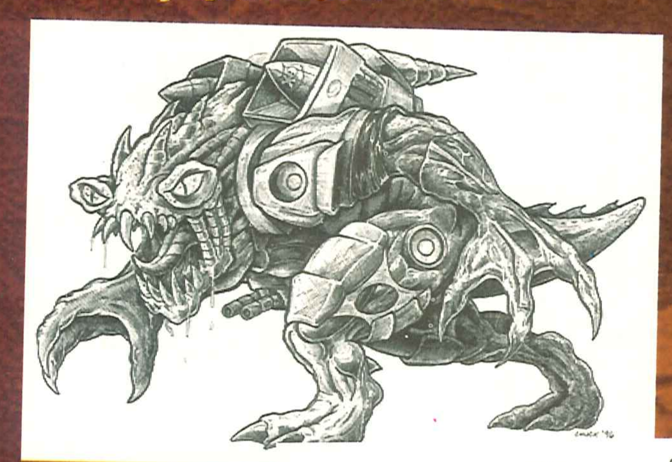






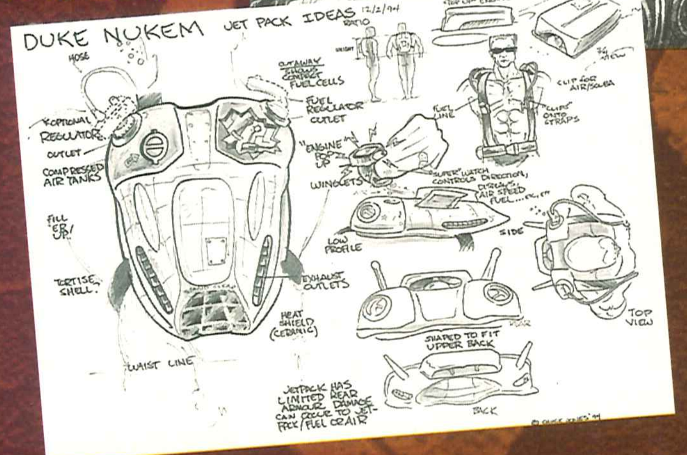
*En los escenarios de «DN64» no sólo os encontraréis **pasillos oscuros y bichos con muy mala pinta**, también llegaréis a sitios tan sorprendentes como los que aparecen en estas imágenes; puntos que harán de él un arcade distinto a los demás.*

PRIMEROS BOCETOS





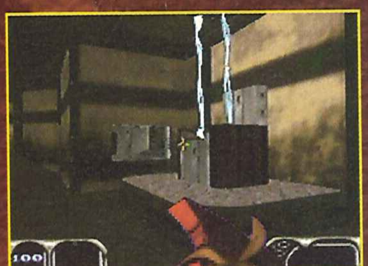
Estos son algunos diseños que se utilizaron para programar el juego. La **primera entrega de «Duke Nukem» salió en el 91**, pero triunfó cinco años después, cuando saltó a las 3D. Ahora sus creadores han trabajado duro para que la versión N64 sea insuperable.





El juego empleará un sentido del humor de lo más negro. Existen muchas formas de hacer que un personaje recargue su energía, pero sólo el protagonista de «Duke Nukem 64» es capaz de recuperar la suya con una reconfortante parada en el baño al tiempo que exclama "Aaahh, much better!" ("Aaahh, ¡mucho mejor!").





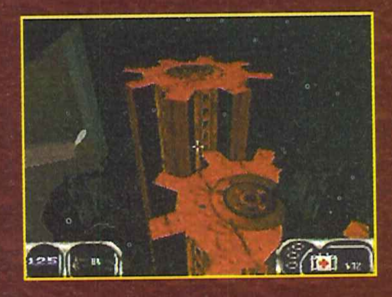






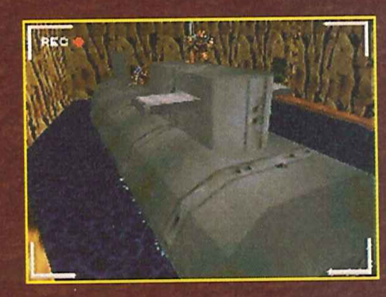
Las partidas para cuatro jugadores siempre han sido uno de los puntos fuertes de «Duke Nukem 64», y esta versión las va a mantener intactas.











Declaraciones explosivas de Duke Nukem en su debut en N64

"Soy el mejor. ¿Quién me va a hacer la competencia? ¿Lara Croft?"

Nintendo Acción: **Después de ser el rey del PC, ¿piensas reinar también en la Nintendo 64?**
Duke Nukem: He sido el rey del PC durante mucho tiempo, y le he pateado el culo a todos los otros héroes. No eran nada para mí. Ahora mi plan es reinar sobre los juegos de Nintendo. Hasta ahora todo ha sido fácil; después de todo, los juegos para la Nintendo 64 son todos amigables y simpáticos. La única amenaza han sido los mutantes nucleares de «Doom 64». Más tarde tendré que hacer frente a los de «Quake 64», y será muy difícil. Sin embargo, nada hará peligrar mi dominio sobre los juegos de Nintendo. Podéis ayudarme destruyendo los PigCops, Octta Brains y BattleLords que pueblan las calles de Los Angeles en «Duke 64».
NA: **¿Tienes lo que hay que tener para ser el mejor en este tipo de juegos?**
DN: Si quieres seguir con vida, no cuestiones mi autoridad. Te podría matar con las manos atadas a la espalda, pedazo de escoria dubitativa. Por supuesto que soy el mejor, ¿quién me va a hacer la competencia?...¿Lara Croft? Hahahahaha!
NA: **Gafas de sol, músculos, chicas...la gente dice que eres un tipo duro. ¿Es eso cierto?**
DN: No, soy un ser humano apacible y tierno. Cuando termino mi trabajo, no hay nada que me guste más que irme a casa y pasármelo bien en la bañera con mis cocodrilos, alimentar a mis pirañas y sacar a pasear al tigre. También me gusta cocinar, y con mi armamento se puede preparar una buena pizza. El Expander puede convertir un pequeño pollo en algo suficientemente grande para alimentame.
NA: **¿Cómo puedes encontrar tiempo para las bromas cuando estás luchando contra una invasión alienígena?**
DN: Yo no bromeo, tío. ¿Quieres tener una bala en la cabeza? Crees que estoy de coña, ¿eh? ¿Quieres probarlo?
NA: **En «Duke Nukem 64» tienes armas nuevas, ¿puedes describir tus "juguetes"?**
DN: No son juguetes, son máquinas mortíferas, y creo que eres demasiado joven para saber algo sobre ellas si todavía piensas en juguetes.
NA: **¿Y qué hay sobre los nuevos niveles? ¿Son más difíciles que los antiguos?**
DN: Eso es cierto. Las tareas que me encargan los civiles raquíticos y enfermizos como tú se vuelven cada día más duras.
NA: **¡Las explosiones y los efectos de luz son alucinantes! ¿Es eso una invitación para disparar a todas partes constantemente?**
DN: En «Duke Nukem 64» puedes dispararle a cualquier cosa que se te antoje, pero cuida tu munición y recuerda que tienes una misión que cumplir. Después de todo, no le salvarás el culo al planeta disparando a los coches que están aparcados, ¿no crees?
NA: **Los programadores siempre esconden cosas en tus juegos. ¿Por qué te lo ponen tan difícil? ¿No te cansas de ellos?**
DN: Saben que nada me va a impedir patear el culo de los aliens invasores. Sí, es difícil, pero alguien tiene que hacerlo. Si me canso te lo diré para que puedas correr y esconderte, porque si eso ocurre el mundo estará listo para recibir una invasión de esos malditos PigCops.
NA: **Ahora tienes un modo cooperativo para dos jugadores. Nunca pensamos que fueras a necesitar ayuda...**
DN: No necesito ayuda de cobardes como tú, pequeña bazofia lamedora de cerdos. Pero los lectores pueden ayudar a que el mundo sea más seguro. Después de todo, no hay nada más divertido que sacarle el cerebro a patadas a un Occta-Brain.
NA: **El modo multijugador era nuestro favorito en la versión para PC. ¿Será tan divertido en «Duke Nukem 64»?**
DN: Bueno, ¿por qué no lo pruebas y así lo ves? Imagínate una sesión de caza a lo largo de pasillos oscuros y vacíos con algún armamento jugoso en tus manos, y prueba a ver si puedes ganarle a tus tres mejores amigos.
NA: **Las chicas no aparecen desnudas en tu nuevo juego. ¿Qué opinas sobre eso?**
DN: Oye, estás salvando el planeta, no mirando a las tías. Si quieres tías juega a otros juegos. Si quieres ser un héroe, juega a «Duke 64».
NA: **Por último, ¿puedes decirle algo en español a nuestros lectores como despedida?**
DN: "Vamas perro scorosa" (Nota de la Redacción: Duke quería decir "vamos, perro asqueroso").

Duke "the King" Nukem posa para la posteridad junto al equipo de programadores del juego. Ellos son los responsables de gran parte de su éxito.

CONCURSO

LUCKY LUKE

Lucky Luke, el más famoso cowboy del oeste, su enclenque corcel y los hermanos Dalton llegan a las consolas Nintendo para que disfrutes del genuino sabor del western americano.

Proponemos a todos los vaqueros y forajidos al oeste del Missisipi que se repartan este maravilloso botín respondiendo correctamente a las siguientes preguntas:



25 cartuchos

de Lucky Luke ¡¡Tú eliges el formato!!



30 lotes de regalos Infogrames

gorras, *pines* y camisetas



1. ¿Sabes cómo se llama el inseparable amigo de Lucky Luke?
   a) El caballo Jolly Jumper.
   b) Polly, la marmota.
   c) El cantinero Joe.





2. ¿Quiénes son nuestros enemigos en el juego?
   a) El sheriff.
   b) Los Dalton.
   c) El director del banco.

3. En uno de estos tres escenarios no transcurre la aventura de Lucky Luke, ¿sabes en cuál?
   a) En el Banco.
   b) En el poblado indio.
   c) En la muralla china.

BASES DEL CONCURSO



1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinticinco**, que serán premiadas con un cartucho de Lucky Luke, a elegir entre formato Game Boy o Super Nintendo, y un lote de premios de Infogrames compuesto por una **gorra, una camiseta y un pin**. Posteriormente se extraerán **cinco premiados más**, que recibirán un lote de premios de Infogrames compuesto por gorra, camiseta y pin. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días **15 de diciembre de 1997 y 30 de enero de 1998**.
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de febrero de 1998** y sus nombres se publicarán en el número de **marzo** de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES IBERICA y HOBBY PRESS.

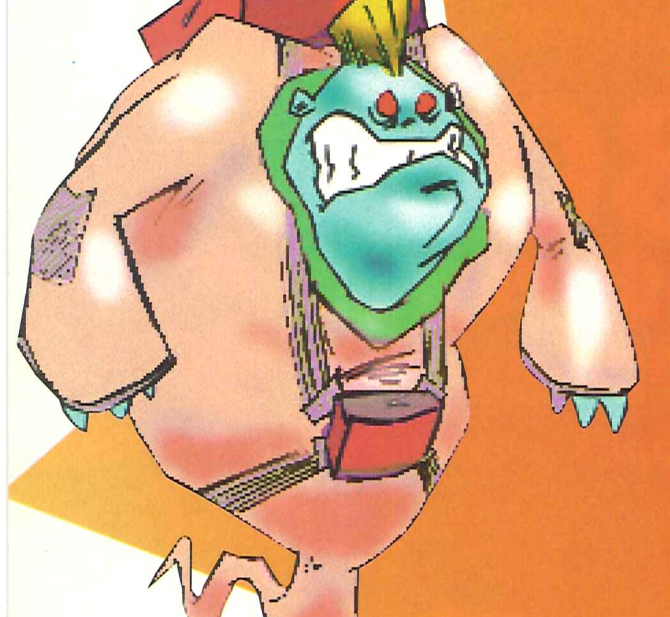






NINTENDO ESPAÑA S. A.

INFOGRAMES PRESENTA LA AVENTURA MÁS SIMPÁTICA PARA N64 «Space Circus»



Abrid bien los ojos porque vamos a presentaros uno de los juegos más prometedores que aparecerán para Nintendo 64 durante el año que viene. Se llama «Space Circus», lo está diseñando Infogrames, y en este "work in progress" pretendemos enseñaros cómo será, en qué estado se encuentra y con qué nueva tecnología nos sorprenderá. De momento podéis apuntar que estrenará un género, la "exploracción".

El Argumento

Al principio de la historia, el circo Space Circus vive **sus peores momentos**: el espectáculo es de lo peorcito, está hasta el cuello de deudas y encima un circo de la competencia, el **Virtua Circus, dirigido por el diabólico Colmillo Von Ravel, intenta destruirlo** por todos los medios. Con sabotajes y esas cosas peligrosas.



En «Space Circus» viviremos una aventura inteligente y con mucho humor, en la que contactaremos con seres absurdos y resolveremos puzzles casi imposibles.





«Space Circus» estará en tres dimensiones y empleará mapeados de texturas en millones de colores. Lo nunca visto en Nintendo 64.



El juego será larguísimo. Hay planeados un total de ocho planetas, a 50.000 polígonos cada uno, y nada menos que 350 personajes.



Visitaremos planetas de lo más raro, poblados por seres extraños que son dueños de sus actos, y con los que podremos hablar e interactuar.

Entrevista con el equipo de programación

"En «Space Circus», el humor es parte integrante del desarrollo del juego"



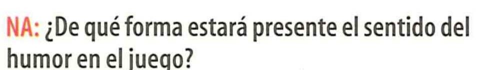
El equipo de desarrollo lleva trabajando dos años en el juego (y comiendo pizzas entre bit y bit). Empezaron siendo sólo cinco y ahora han alcanzado la cifra de trece.

NINTENDO ACCIÓN: En teoría, «Space Circus» es un juego de plataformas en 3D, pero hemos oído que no serán las plataformas de siempre. ¿En qué se diferenciará de otros juegos del mismo género?

EQUIPO PROGRAMACIÓN: «Space Circus» no es un juego de plataformas, sino un nuevo tipo de juego que hemos bautizado "Exploracción". En él hemos combinado la exploración de un mundo virtual, un juego de aventuras y otro de reflejos.

El jugador puede estar en un astropuerto, hablando con un técnico, cuando de repente una nave espacial realiza un aterrizaje de emergencia. En ese momento el jugador debe abandonar la conversación y salir corriendo para evitar que la nave le caiga encima. O puede intentar destruir la nave, o empujar al técnico para que la nave no le aplaste y a cambio recibamos un montón de información.

La mayoría de situaciones tienen varias soluciones posibles. No sólo hay que salvar el pellejo, hay que hacerlo de la forma más inteligente posible para quedar en una buena situación de cara al siguiente desafío.



NA: ¿De qué forma estará presente el sentido del humor en el juego?

EP: El humor lo encontraremos bajo dos formas. La primera, en los gráficos: tanto personajes como decorados tienen una apariencia de cómic, incluso los caracteres tienen flexibilidad y elasticidad como los personajes de dibujos animados. Con esa intención hemos creado una aplicación de animación de comics tridimensionales, y todas las animaciones de los personajes han sido realizadas sin utilizar el Motion-capture, por animadores que han empleado las técnicas de ritmo y deformación que se utilizan normalmente en los dibujos animados.

La segunda es durante el desarrollo del juego. Nuestra idea era que la mayoría de las situaciones interactivas fueras también divertidas. Por ejemplo, cuando nuestro protagonista está en un planeta de vacaciones para extraterrestres, deberá encontrar una curiosa forma para desplazarse hasta lugares aparentemente inaccesibles: tendrá que entrar en una caseta de playa (la cámara se queda fuera), luego oiremos el grito de una mujer horrorizada, seguido de señales de lucha y por fin saldremos despedidos de la caseta gracias a una vigorosa patada en el trasero que nos transportará a lugares imposibles de alcanzar de otra manera.

"«Space Circus» no es un juego de plataformas, sino un nuevo tipo de juego que hemos bautizado como exploracción, y combina aventura, búsqueda y reflejos"

NA: Las comparaciones siempre son inevitables, ¿seguirá el mismo esquema de Mario 64?

EP: Mario es un juego formidable que, si se intenta copiar, se corre el riesgo de no hacerlo tan bien. Nosotros hemos optado por hacer algo diferente. «Space Circus» es una mezcla de aventura y acción. El tono del argumento, el aspecto gráfico, las acciones de nuestro protagonista, todo es diferente.

NA: El engine gráfico será revolucionario. Contadnos cómo generará polígonos y texturas, cuál es la paleta de colores utilizada...

EP: La potencia del motor gráfico depende de la ambición del equipo del juego. Nosotros queríamos que los decorados fueran verdaderas obras arquitectónicas y no un conjunto de cubos, que en los mundos pudiese haber hasta 50.000 polígonos, que los personajes fueran flexibles sin problemas de ▶



El juego explotará las posibilidades de la consola. Y lo mejor es que todo, texturas, gráficos, personajes, cabrá en un cartucho de N64.



Un poco de aventura, otro de labor de búsqueda y por supuesto acción y reflejos, a utilizar frente a enemigos de esta guisa.

unión de polígonos en las articulaciones, queríamos dar animación a veinte personajes simultáneamente en pantalla, trabajar las texturas en millones de colores. Y al final hemos conseguido un motor que hace todo eso. Resulta difícil explicar su funcionamiento porque es muy engorroso. Lo que sí podemos decir es que es el resultado del trabajo común de un equipo de programadores fuera de serie.

NA: ¿Cómo están aprovechando el potencial de Nintendo 64?

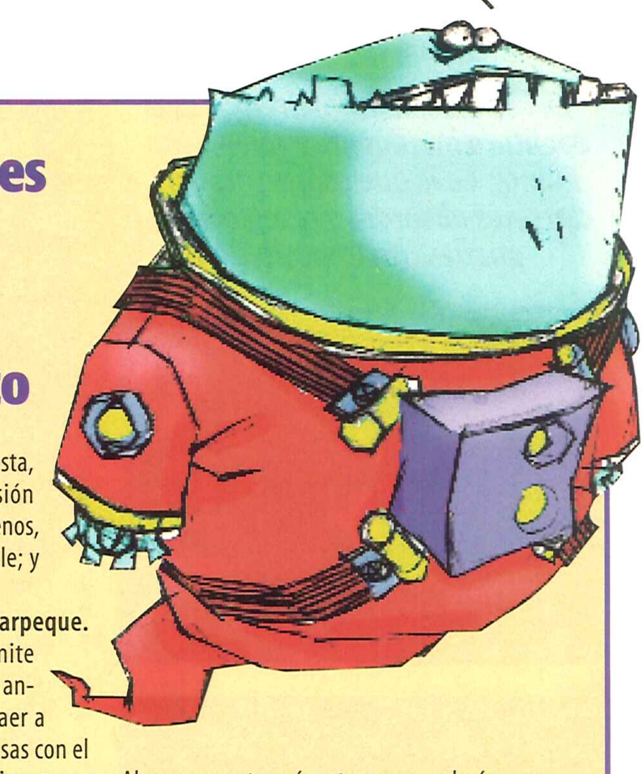
EP: El juego explota la potencia de presentación 3D de la consola hasta el extremo. «Space Circus» es un juego gigantesco: cuenta con ocho planetas y 350 personajes, que hemos logrado meter dentro del cartucho. Los diálogos serán escritos, y no hablados, como pretendíamos al principio.

NA: Ustedes tienen por costumbre hacer juegos largos y difíciles. Se supone que éste seguirá en esta línea...

EP: El juego será largo, pero hemos puesto un cuidado especial en la curva de aumento de dificultad para que el jugador pueda entrar fácilmente en la aventura sin riesgo a quedarse bloqueado. Eso sí, hacia el final del juego seguimos siendo despiadados y ¡sólo los mejores sobrevivirán! ■

"Queríamos que los decorados fuesen verdaderas obras de arquitectura, y no un conjunto de cubos; queríamos animar a veinte personajes de forma simultánea en pantalla..."

Algunas nociones acerca de los personajes del juego y su comportamiento

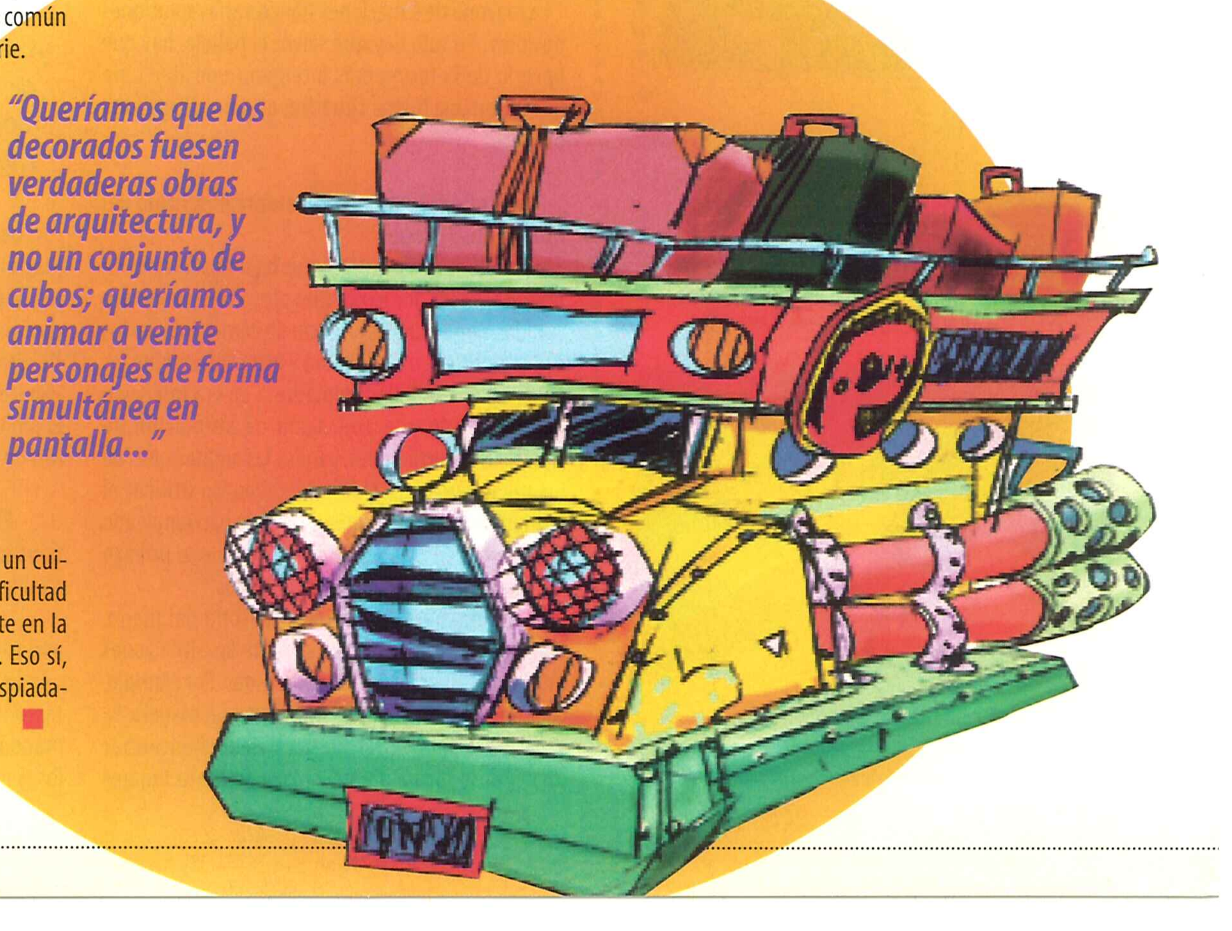


•Los **personajes principales** son Starpasta, dueño del circo; Starpeque, de profesión malabarista de estrellas; Capitán Sinfrenos, el piloto; Guilletazo, un robot irrompible; y Guilleralas, un cohete amaestrado.

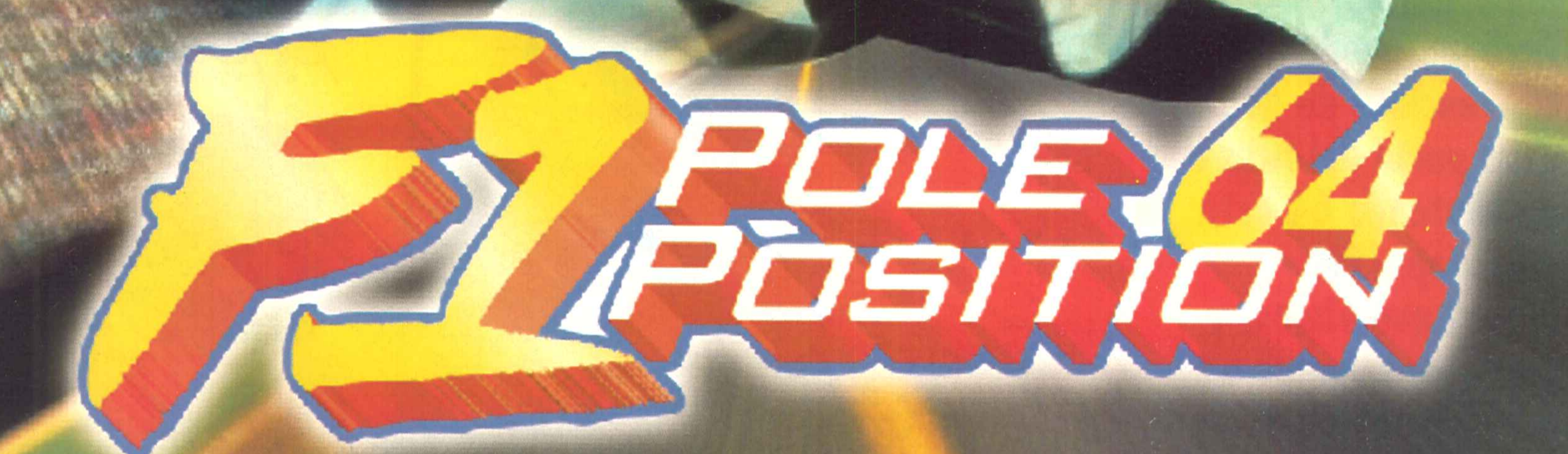
El **protagonista de la historia es Starpeque.** Su habilidad con las estrellas le permite manipularlas, dirigirlas y lanzarlas a su antojo. Atacar, desplazar elementos, atraer a los personajes hacia su luz, calentar cosas con el calor que desprenden... y más interacciones que tendremos que ir descubriendo poco a poco.

Por otro lado estaremos acompañados de Guilletazo y Guilleralas. El **robot guilletazo** está especialmente dotado para sacar información a la gente. Su misión será hablar con todo bicho viviente y llamarnos la atención de todo lo que pueda resultar interesante. A **Guilleralas** podremos utilizarle para agarrarnos a su "grupa" y volar por encima de otros planetas.

•**Los personajes que vamos a encontrarnos no son espontáneamente agresivos.** Tienen su propia vida, sus costumbres, sus ocupaciones. Algunos nos atacarán, otros nos ayudarán o **cambiarán de actitud según nuestras acciones.** Un gesto aparentemente inocente puede convertirnos en forajidos, objetivo del ataque de ciertos seres que hasta entonces nos habían dejado en paz. En **«Space Circus» hay que observar cómo viven estos seres extraños** y **comprender la lógica de su comportamiento** para evitar complicaciones. Técnicamente hablando, se ha empleado un **nuevo motor argumental llamado SOOL**, que utiliza un lenguaje objeto. Esto permite dar una autonomía de opinión a cada personaje, y que cada uno tenga conciencia de sí mismo.



En Fórmula 1 sólo hay una posición











El simulador oficial de carreras de coches de Fórmula 1; F-1 Pole Position 64 está basado en la temporada oficial 96 con 16 circuitos, 22 coches y 30 pilotos del Grand Prix. El sonido real del motor y las comunicaciones con boxes durante la carrera te harán sentir como un verdadero campeón.

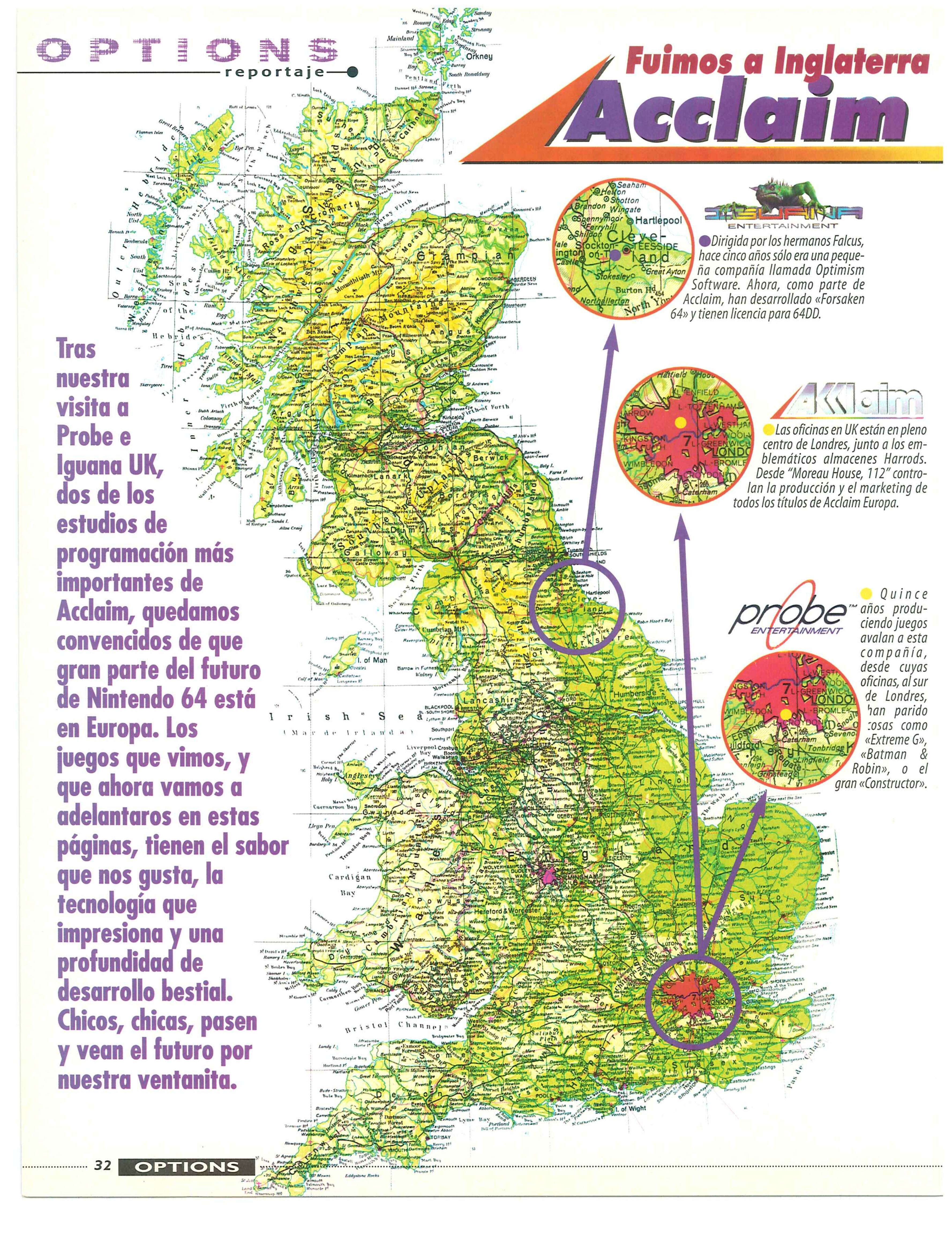






UBI SOFT S.A., Plaza de la Unión n°1, 08190 SANT CUGAT DEL VALLÈS (Barcelona) • Tel. (93) 544 15 00 • Fax. (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com.spain

Fuimos a Inglaterra
Acclaim



Tras nuestra visita a Probe e Iguana UK, dos de los estudios de programación más importantes de Acclaim, quedamos convencidos de que gran parte del futuro de Nintendo 64 está en Europa. Los juegos que vimos, y que ahora vamos a adelantaros en estas páginas, tienen el sabor que nos gusta, la tecnología que impresiona y una profundidad de desarrollo bestial. Chicos, chicas, pasen y vean el futuro por nuestra ventanita.

IGUANA ENTERTAINMENT

Dirigida por los hermanos Falcus, hace cinco años sólo era una pequeña compañía llamada Optimism Software. Ahora, como parte de Acclaim, han desarrollado «Forsaken 64» y tienen licencia para 64DD.

AKKlaim

Las oficinas en UK están en pleno centro de Londres, junto a los emblemáticos almacenes Harrods. Desde "Moreau House, 112" controlan la producción y el marketing de todos los títulos de Acclaim Europa.

probe ENTERTAINMENT

Quince años produciendo juegos avalan a esta compañía, desde cuyas oficinas, al sur de Londres, han parido cosas como «Extreme G», «Batman & Robin», o el gran «Constructor».

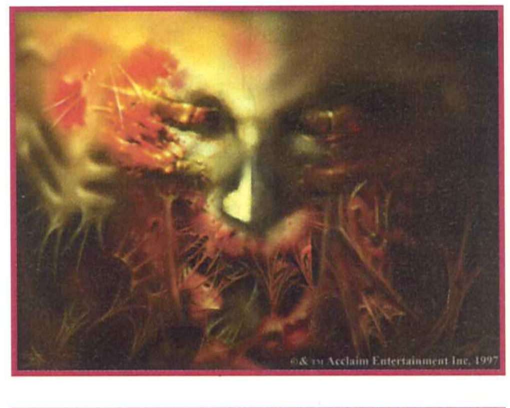
presenta el futuro

Iguana
SHADOWMAN

Recibieron un 64DD el mismo día que fuimos a visitarles. Y lo tocamos con nuestras propias manos. La consola y sus ligeros y sofisticados discos. Todo numerado, prohibido hacer fotos. Esto es propiedad de Iguana, que para eso son el primer licenciatario, confirmado, que hará un juego para el DD. Tan increíble es su proyecto y así de bien se llevan con Nintendo. «Shadowman», se llama. **Un héroe de cómic, un asesino a sueldo, feo y gordo, que se las verá en una aventura entre el vudú, la vida y la muerte.**

Los desarrolladores definen el juego como **aventura de acción, pero se quedan cortos.** Lo que hemos visto, aún en sus fases más iniciales (en PC están más avanzados), es técnicamente soberbio, y en jugabilidad promete romper con todo lo visto hasta ahora. Incluso para cuando salga, dentro de bastante tiempo. Mundos enormes, interconectados por un área central para que siempre podamos regresar donde queramos o necesitemos. **Escenarios cargados de detalles y efectos plásticos difíciles de describir**, que nos sumergirán en un ambiente tétrico, terrorífico. Y por encima de todo un tipo con la habilidad de manejar cada brazo, cada mano, de forma independiente. Habéis leído bien. Con una mano podrá disparar y con la otra llevar una antorcha. Chicos, estáis ante el juego que hará de «Resident Evil» un entretenimiento para niños.







La versión de 64DD está ya en marcha. La capacidad de la nueva máquina de Nintendo ha entusiasmado a la gente de Iguana, que sueña con desarrollar un juego prácticamente ilimitado.

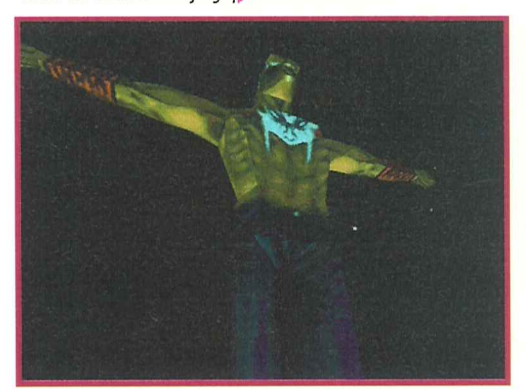


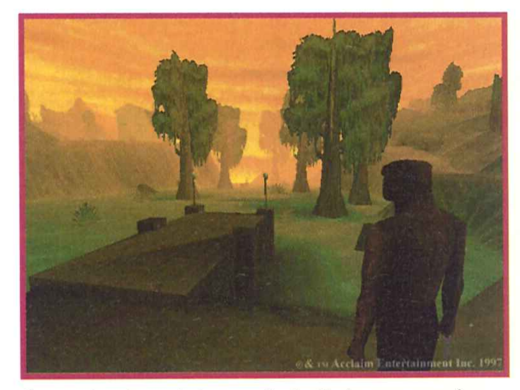




EL ALMA ES EL CÓMIC

«Shadowman» es el protagonista de un cómic de éxito en USA. El juego bebe de la estética oscura y peligrosa de los guiones de J. Charlie y Delano Adlard, en los ejemplares editados por Acclaim comics.





Estas son las primeras imágenes reales de «Shadowman» que salen a la luz. En ellas podéis observar de primeras el aspecto gráfico que exhibirá, con un entorno 3D y unos efectos de luz maravillosos.

¿QUÉ ESPERAR?

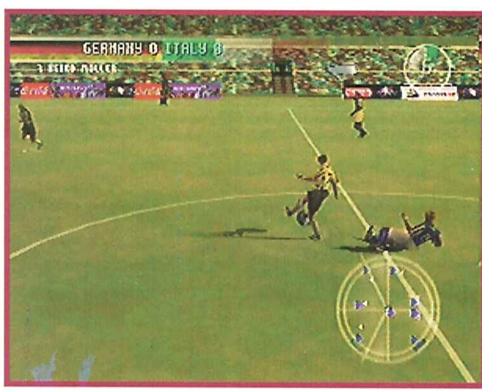
- *Será el **primer juego para 64DD**. Más grande y mejor que ninguno, dicen los programadores.*
- *Una **aventura estilo «Tomb Raider»**: tres dimensiones, poligonal, con perspectiva en tercera persona, pero de un **nivel tecnológico y una profundidad de juego** que van más allá del año 2000.*
- *Tiempo tienen para crear el juego del año. En teoría, **«Shadowman» no estará disponible hasta las navidades del año que viene**. A lo mejor para entonces hasta lo han mejorado.*
- ***Estética del film "Seven".** Toques de diseño en las presentaciones y una música, en plan estrella, que os dejará sin habla tras los primeros acordes.*

Probe ACCLAIM SOCCER



Aparecerán bastantes textos en el juego. Divertidos como éste (árbitro, estás ciego) y en castellano. Respecto a los nombres de los jugadores, arriba tenéis a Fernando Ruiz Pizzi, casi, casi real, pero suficiente.





En las repeticiones de los goles (automáticas) y las mejores jugadas (desde el menú) podréis observar la meticulosidad en el diseño.

Aunque aún está **a mitad de desarrollo** (incluso el nombre es provisional), el fútbol mundialista de Acclaim tendrá todos los ingredientes para pelear a brazo partido con ISS o el renovado FIFA.

Durante nuestra visita a las oficinas de **Probe Ent.**, la compañía que lo está desarrollando, tuvimos oportunidad de paladear su aspecto: **poligonal, texturas y colores nítidos, altísima resolución gráfica**, y de entender su concepto: **espíritu arcade con altísimas dosis de jugabilidad, mecánica asequible**, de tendencia «Sensible Soccer» o «Kick Off» (el juego favorito del programador jefe). También pudimos tomar el control de una de las más o menos **140 selecciones nacionales en liza.** Y lo primero que nos llamó la atención fue **el impresionante número de opciones en juego**. Prácticamente todo será configurable a través de distintos menús: **desde el tiempo meteorológico al tipo de césped, pasando por el color del cielo y por supuesto tácticas**, formaciones e incluso posiciones de nuestros jugadores.

En juego, **la acción sera rápida y muy espectacular**, pero no se quedará sólo en eso. Los programadores están trabajando duro en el engine de inteligencia artificial, de forma que, por ejemplo, **cada equipo sea consciente de sus propias habilidades** que explotará en el campo, o según la táctica elegida nuestro equipo nos arrope o espere un pase al área.

Tendremos a nuestra disposición **seis cámaras para controlar el juego**, que elegiremos en cualquier momento desde el menú de pausa. Desde allí también cambiaremos **el nivel de detalle gráfico del juego** (una superinnovación), para gozar con todas las texturas o apurar la velocidad.

Los nombres de los jugadores serán reales, aunque no han utilizado nombres completos. Y está estudiándose la posibilidad de que **el juego tenga voces ...¡en castellano!** Lo veremos en **marzo**, cuando las siete personas involucradas en el proyecto estén satisfechas de lo que ven y juegan.



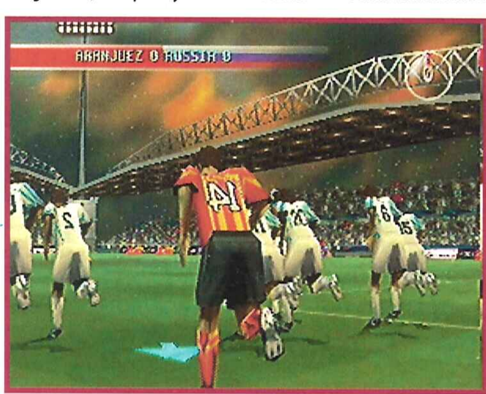
Crearemos jugadores a nuestro antojo desde un menú que incluirá todas las variables imaginables, en aspecto y en características.



Tendremos seis cámaras a nuestra disposición para seguir el partido. Así lo veréis desde la cámara lateral.



En el menú de pausa ajustaremos desde el funcionamiento del radar, al nivel de detalle gráfico con el que queremos jugar.



La secuencia de los jugadores saltando al campo es de lo más impresionante, porque se deja ver el color del cielo y la construcción de uno de los ocho estadios disponibles en el juego.



UN EQUIPO DE FÚTBOL

*Arriba, el equipo al completo de «Soccer», con **Carl Muller, programador jefe,** ojeando nuestra revista. Abajo, **Paul Helman, artista gráfico,** nos muestra un render de un jugador y el equipo gráfico que utiliza.*

¿QUÉ ESPERAR?

- *Un **fútbol muy completo, con formidables menús de opciones** que nos permitirán diseñar una competición absolutamente a nuestro gusto.*
- *El **aspecto gráfico** será sobresaliente y las animaciones darán un nuevo paso en busca del realismo.*
- *¿¿¿Voces en castellano??? Ojalá, ojalá y ojalá... Acclaim, no nos decepciones.*
- *Una **jugabilidad entre «ISS» y «FIFA»**, con antecedentes **«Kick Off»**. Buena sangre, sin duda.*

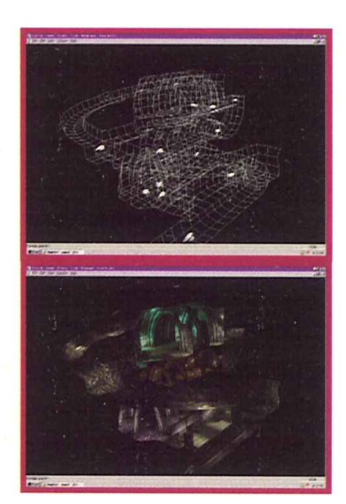
Iguana

FORSAKEN 64

«Forsaken 64» es un dulce para Iguana, y ellos lo saben y lo están disfrutando. El equipo de programación, formado por 8 personas, lleva diez meses trabajando en este **arcade explosivo de acción subjetiva**, y por lo visto les ha cundido. El engine 3D está a punto y la **opción para cuatro jugadores** simultáneos se dejó saborear de lo lindo durante nuestra visita.

El juego está basado en la versión de PC, pero sólo basado, porque se han **rediseñado los niveles, modificado los objetivos, incluso cambiado enemigos y protagonistas**. Del PC queda la esencia de un **intenso arcade de corredores**, oscuro, muy industrial, donde nos desenvolveremos sobre una moto del futuro a la búsqueda de items, enemigos, armas, entradas y salidas, que los **objetivos de cada misión serán diferentes** (las habrá de recolección, defensa, destrucción o de localizar enemigos y abatirlos).

Los mundos de Forsaken serán **construcciones laberínticas, pasillos, agujeros,** y por supuesto enemigos, a veces gigantescos tanques o submarinos. Nosotros ya estamos deseando recorrer este universo, y si vierais a los de Iguana disfrutando como niños frente a la pantalla, seguro que se os contagiaba la impaciencia. Será en verano, será en septiembre...



ESCAPARATE TECNOLÓGICO
El espectáculo del render asaltará «Forsaken 64», y nosotros fuimos testigos de cómo se construye todo eso, cómo se pasa de un simple "frame" a un modelo texturizado y sombreado. ¿La prueba?







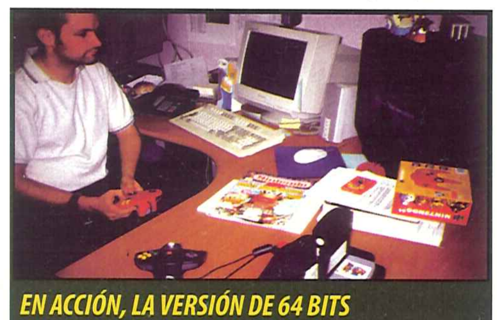
La luz, en las explosiones, los contrastes, es uno de los elementos en los que más se ha trabajado en esta versión.



Otro elemento importante. Los items. Sin ellos no seremos nada. Darán armas, vida, ayudas y hasta abrirán puertas.



El aspecto de este enemigo es amenazador, pero no os perdáis los tanques y submarinos que pulularán por ahí.



EN ACCIÓN, LA VERSIÓN DE 64 BITS
Uno de los programadores de «Forsaken 64» nos ofrece una demo del juego, que como veis aún no ha salido del kit de desarrollo.



El modo "multiplayer" es el orgullo de la casa. Será rápido, ágil e incluso elevará la tensión siempre presente en «Forsaken 64».





¿QUÉ ESPERAR?

*•No es lo primero, pero será fascinante. La **música, algo como trance, bakalao, ritmo infernal**, y los efectos, con unas **voces supersensuales que podrían llegar en español**.*
*•La **batería de efectos gráficos**, aparte del aspecto 3D general, os dejará fascinados. **Luces, brillos, colores,** ¡no os imagináis la cantidad de tonos que es capaz de captar el ojo humano!*
*•**¡En Iguana están excitadísimos con la opción de cuatro jugadores simultáneos!** No nos extraña: no se pierde rapidez, ni visión, ni gráficos; es posiblemente el mejor modo multiplayer diseñado.*
*•La mecánica os atrapará sin remedio. **«Forsaken 64» será endiabladamente jugable**, simple y a la vez complicado, pero siempre superadictivo. **Uno de los juegos del año que viene**. Tomad nota.*



MACE: THE DARK AGE / *Lucha en 3D para Nintendo 64*

Guerreros de la Edad Media

Cuando en un juego se dan cita los más temibles personajes, la magia de una época oscura y el asombroso espectáculo de las tres dimensiones, el resultado puede ser impactante. «Mace: The Dark Age» promete mezclar todos estos elementos para crear el arcade de lucha definitivo.







Estamos en la Edad Media, y los mejores guerreros del mundo conocido luchan por poseer la **"Maza de Tanis", un amuleto mágico cargado de energía** que garantiza poder e inmortalidad a quien lo posee. Pero para hacerse con ella no sólo tendremos que pelear contra los más temibles luchadores, sino también derrotar a Asmodeus, un brujo experto en las artes oscuras que la retiene en su poder. Una historia atractiva ¿verdad? Pues sobre este argumento va a girar «Mace: The Dark Age», el nuevo cartucho versionado directamente desde la recreativa de Atari.

Si hay algo que la Nintendo 64 viene echando en falta es **un buen juego de lucha en 3D** que la ponga al día en los últimos adelantos del género, y «Mace» puede ser un título clave. A nosotros nos ha impactado muy positivamente, porque no esperábamos encontrarnos con una conversión tan lograda.

Lo primero que os va a llamar la atención será la **belleza de los escenarios**, grandes, tridimensionales y muy bien ambientados. La **imponente presencia de los personajes** será otro dato a tener muy en cuenta, porque los más de **quince luchadores** blandirán hachas, cuchillos y espadas, y esta característica va a marcar decisivamente su estilo de lucha. Por vuestro televisor desfilarán **desde vikingos hasta samurais**, pasando por chicas de lo más sexy y demonios brutales. Y todos serán de talla XL y tendrán cuerpos construidos a base de **polígonos muy suavizados**. Puestos en acción, unas **animaciones a tope de realismo** darán vida a golpes que coquetearán con el gore de «Mortal Kombat» incluso en la forma de finalizar los combates.

De aquí al mes que viene ya nos habrá dado tiempo de exprimir a fondo hasta el último mega de «Mace», y veremos si se confirman las inmejorables expectativas que ha levantado en nuestra redacción.

MACE
The Dark Age

Armados para luchar



Estos seis personajes son sólo una representación de los más de ***quince luchadores*** *que medirán sus fuerzas en los combates de «Mace: The Dark Age». En este extenso plantel figurarán samurais, caballeros con armadura, vikingos, walkirias y hasta sangrientos verdugos. Su aspecto en pantalla será poligonal, pero con texturas suavizadas al máximo y* ***movimientos casi humanos****. Además, todos emplearán algún tipo de* ***arma blanca****, lo que condicionará su estilo de lucha.*









«Mace: the Dark Age» se va a convertir en el primer juego de lucha para Nintendo 64 que muestre escenarios y luchadores verdaderamente tridimensionales.



En los combates de «Mace» se mezclarán la lucha cuerpo a cuerpo de las armas blancas y los ataques a distancia de los golpes especiales. Del equilibrio entre estos dos estilos dependerá el desenlace de las peleas, que a menudo terminarán con la realización de un Execution, una nueva versión de los conocidos Fatalities.



¿Idéntico a la recreativa?

Los salones recreativos americanos fueron el lugar de nacimiento de los guerreros de «Mace». Allí, el juego ha tenido un éxito notable, acrecentado por la fórmula que se buscaron los de Midway para mantener la atención de los aficionados: cada cierto tiempo introducían un nuevo personaje en el juego, y de esa forma se aseguraban su interés durante más tiempo. Ahora, el cartucho de N64 se va a encargar de demostrarnos el excelente trabajo de conversión desarrollado por Atari.





CONCURSO

EXTREM

Más de 500 premios en juego

¡Participa, te puede tocar a ti!

¿Te gusta la velocidad?
Sí, pero ¿te atreverías a participar en una trepidante carrera donde sólo los mejores se llevarán los premios?
Pues no tienes más que averiguar las respuestas correctas a las siguientes preguntas y podrás llevarte a casa un montón de regalos.

1. **«Extreme G» es un juego de carreras de...**
   a) Coches.
   b) Motos del futuro.
   c) Caracoles.

2. **¿Cuántos vehículos podemos elegir al principio del juego?**
   a) Tres.
   b) Ocho.
   c) Cien.

3. **¿Es compatible con el Rumble Pak?**
   a) Nunca.
   b) Sólo en determinadas partidas.
   c) Sí.

4. **¿Qué compañía ha desarrollado el juego?**
   a) Acclaim.
   b) Ford.
   c) Enix.

5. **¿Tiene modo para cuatro jugadores?**
   a) No, sólo para dos.
   b) Sí.
   c) No.



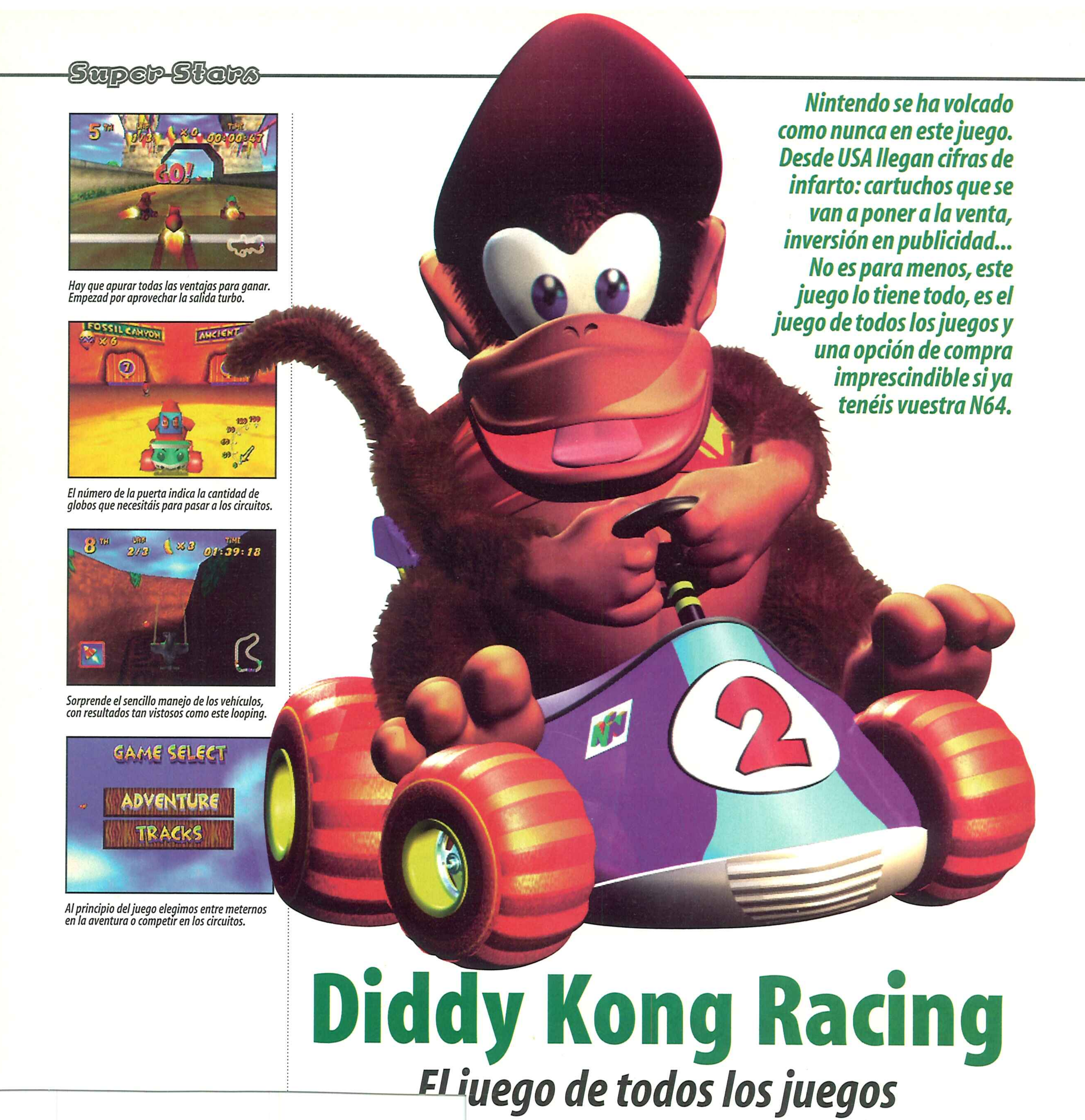
BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinte**, que serán premiadas con un cartucho de «Extreme G» para consola N64, y un póster gigante de este juego. Y además, los **quinientos** primeros participantes que envíen su carta recibirán un **CD de música con un remix de la banda sonora de «Extreme G»**. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días **15 de diciembre de 1997 y 30 de enero de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de febrero de 1998** y sus nombres se publicarán en el número de marzo de la revista.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.

Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a Acclaim por correo certificado.



EG™
extreme-G
20
Cartuchos
de «Extreme G»
para Nintendo 64
+ 20
Posters gigantes
y...
500
CDs con el remix
de la banda
sonora original
de «Extreme G»
para las 500
PRIMERAS CARTAS
Acclaim



Hay que apurar todas las ventajas para ganar. Empezad por aprovechar la salida turbo.

El número de la puerta indica la cantidad de globos que necesitáis para pasar a los circuitos.

Sorprende el sencillo manejo de los vehículos, con resultados tan vistosos como este looping.

Al principio del juego elegimos entre meternos en la aventura o competir en los circuitos.

Nintendo se ha volcado como nunca en este juego. Desde USA llegan cifras de infarto: cartuchos que se van a poner a la venta, inversión en publicidad... No es para menos, este juego lo tiene todo, es el juego de todos los juegos y una opción de compra imprescindible si ya tenéis vuestra N64.

Diddy Kong Racing

El juego de todos los juegos

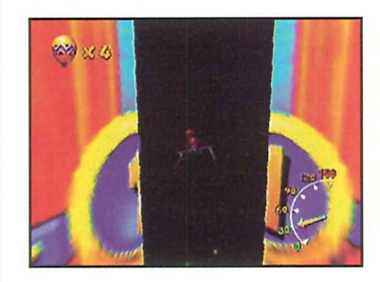
›n nuestras manos es más fácil
» no es otro «Mario Kart 64». Es
**zcla de los mejores juegos que
áquina de 64 bits.** Tiene mucho
o de «Mario Kart» e incluso de
n batiburrillo de cosas, combina-
ı cóctel de todas las esencias que
ndes juegos, aderezado con una
ado de un genuino sabor gran N.
do por fin **qué significa el con-
ıs.** Nada como practicarlo, claro.

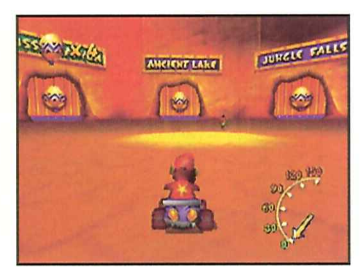
Significa.. esto, er... ummm, significa, que hay que correr para seguir adelante, y seguir adelante para correr. **Significa desafío;** que hay que cumplir objetivos, "pelear" contra jefes finales, cambiar de vehículo, buscar objetos... Pero bueno, ¿es que a estas alturas nadie sabe lo que es una aventura?

Esta isla está hechizada, ¿quién la deshechizará?

El juego transcurre en una isla paradisíaca... hasta que el malvado Wizpig hechizó a sus habitantes y selló las puertas de acceso a los circuitos de carreras, verdadero orgullo de la isla. Un valiente llamado Dreamstick desafió a Wizpig a una carrera ➤➤

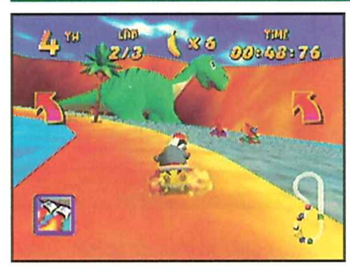
EL MUNDO DE DINO DOMAIN

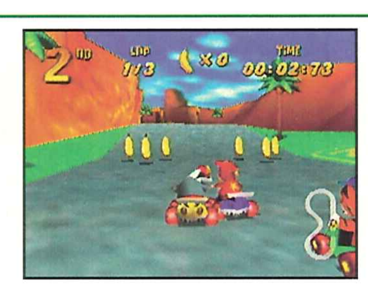




Acabamos de sumergirnos en un ***mundo poblado por dinosaurios*** *que pacen felices bajo un cielo de color fuego, y ni siquiera se sobresaltan por los motores de los karts. Vosotros no os preocupéis, es un* ***circuito de lo más facilón.***

Ancient Lake



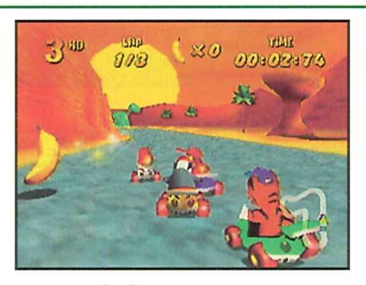


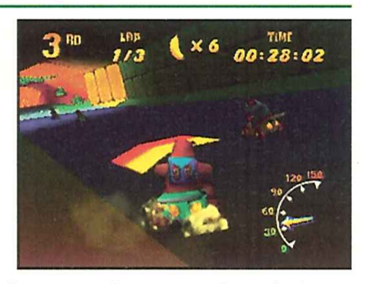


Una ***larga recta y dos semicírculos en los extremos*** *dan forma al circuito más asequible de este mundo. Pistas anchas, curvas abiertas, nada de lo que preocuparse... si no fuera porque* ***un gran dino cruza la pista*** *de cuando en cuando.*

Fossil Canyon







Tiene un decorado muy similar al anterior, pero éste ***incluye cueva con curva agresiva y zona de agua,*** *un lago ideal para resbalones. Empieza el desfile de atajos y se confirma el espectáculo de los efectos de luz.*

Jungle Falls

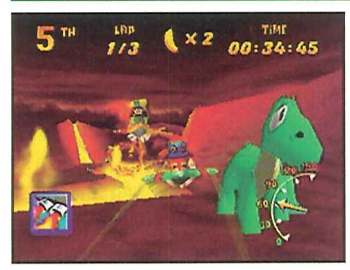






El más prehistórico de los recorridos. Tanto, que hasta hay que ***pasar por debajo el esqueleto de un dinosaurio.*** *La entrada a la cueva está precedida de un puente colgante sobre el lago, que a su vez llega desde una curva de muerte.*

Hot Top Volcano

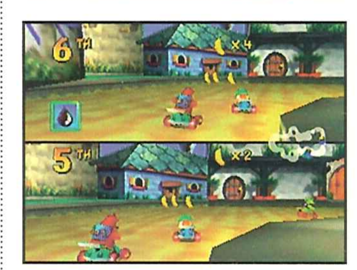






Primera toma de contacto con el aeroplano *en competición. Tranquilos, disfrutaréis del manejo de este pájaro y os rendiréis al espectáculo de lava que queda debajo. De lo más emocionante que viviréis a lo largo del juego.*











La opción para "compartir" la aventura *no se ofrece de primeras en el juego. Ni de primeras, ni de últimas, realmente. Para que* ***dos amiguetes podáis colaborar en cada carrera,*** *cogiendo globos a dos manos, o intentado ganar (siempre habrá un rival menos, claro), tenéis que* ***introducir un código*** *en la pantalla correspondiente (tenéis información de los* ***Magic Codes*** *en la siguiente página). Tomad nota, seres privilegiados, que sólo lo vamos a decir una vez. Escribid* ***JOINTVENTURE.*** *La pantalla se divide por la mitad y las oportunidades se duplican.*







Como empieza a ser habitual en los juegos de carreras, *aquí también tenéis que buscar ciertos atajos para burlar a los rivales. Estas artimañas no sólo sirven para ganar tiempo, sino que además añaden jugabilidad a la aventura. Disfrutaréis lanzándoos a encontrar túneles ocultos, entre ramas, paisajes secretos..., aunque muchas veces los pilléis por casualidad o no estén en todas las pistas.*



ISLA PARAÍSO: EL ÁREA CENTRAL

















*Este es el **corazón de la isla**. Zona de paso entre mundos, y mundo también por sí mismo. Podéis recorrerlo con cualquier vehículo, y sorprenderos con sus **detalles gráficos, las cascadas que esconden mundos y las estrellas ocultas.***

por el control de la isla, pero nadie le ha vuelto a ver desde entonces. Ahora sus amigos, **Tiger, Pipsy y Tiptup, han pedido ayuda a Diddy Kong**. Y Diddy ha acudido a la cita dispuesto a deshacer el entuerto.

El objetivo es correr, pero para algo, claro. Para conseguir globos de oro. ¿Y qué pasa con los globos de oro? Que permiten la entrada a otros circuitos. ¿Y acaba el juego cuándo los has visto todos? Paciencia, que ya vamos.

Si optáis por el modo aventura al principio, apareceréis en el centro mismo de la isla. Por allí anda **Taj, el genio elefante** que ofrece la posibilidad de cambiar de vehículo para que podáis recorrer la isla cómodamente. Porque sí, **hay que recorrer la isla. Primero para pasar de una zona a otra, de las cuatro disponibles**, y segundo para **localizar globos de oro escondidos**.

La isla os recordará a los exteriores del castillo de Mario. Tan frondosos, tan texturados. Luego descubriréis que este mundo tiene vida propia, multitud de rincones, túneles, cascadas, el mar. **La entrada a cada mundo es una puerta gigantesca con un dibujo de un globo y un número**, que indica los globos de oro que necesitáis para atravesarla. **Dentro de cada mundo hay a su vez otras cuatro puertas**, una más cerrada con llave, otra que guarda al enemigo final y una sala misteriosa. Las cuatro puertas dan paso a otros tantos circuitos, y ahora viene lo difícil...

En esta carrera sólo vale ganar

Lo difícil es explicaros qué hay que hacer en «DKR», o mejor cuánto hay que hacer. El objetivo básico es conseguir globos, y para eso hay que correr y ganar. Así que corramos y ganemos en los cuatro circuitos. A cambio recibiremos otros tantos globos de oro. Espera después el **enemigo final**, que nos retará a una carrera en un circuito especial. Si le vencéis, os propondrá correr de nuevo en todos las pistas, pero esta vez con un doble objetivo: **recoger ocho monedas de plata y ganar la carrera**. Suponiendo que lo consigáis, os espera de nuevo el jefe. Vencedle y os **regalará una pieza del poderoso amuleto de Wizpig**, y encima os abrirá un nuevo modo de juego, el **modo trofeo**.

La aventura es una de las dos posibles opciones que se abren antes de empezar. La otra es **"Track", correr a lo vivo en los circuitos**. Pero no en todos, claro. Porque de primeras sólo tendréis acceso al primer circuito de cada mundo. O sea que toca currarse la aventura. De esa forma conseguiréis abrir todas las pistas. **¿Y qué pasa con el modo multiplayer?** Vale, vale. El modo track acepta cuatro participantes, aunque en las mismas condiciones de juego. Lo bueno es que una vez dentro, correréis con el vehículo que prefiráis.

Técnicamente exquisito

«DKR» es sin duda el juego más bonito que se ha hecho en N64. Su **aspecto gráfico es irreprochable**, los circuitos rebosan efectos de luz, las animaciones son sobresalientes, y el diseño de los decorados es soberbio. En cuanto a la jugabilidad, **estáis ante un juego larguísimo**. El nivel de dificultad es progresivo, como la inteligencia artificial de los enemigos, de forma que los primeros circuitos son mucho más asequibles que los últimos, donde se os obliga a coger todos los turbos, adivinar los atajos... De hecho, los últimos desafíos son poco menos que imposibles. Aunque en cualquier momento, si vuestros nervios no lo aguantan, podéis relajaros y apagar la consola: el juego **tiene tres slots donde caben otras tantas partidas**, globos, trofeos y llaves incluidos. Enseguida lo volveréis a encender. ♦

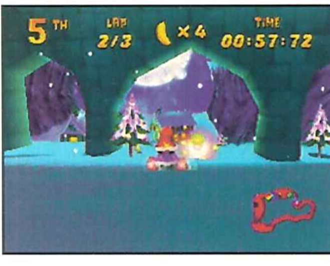
EL MUNDO DE SNOWFLAKE MOUNTAIN

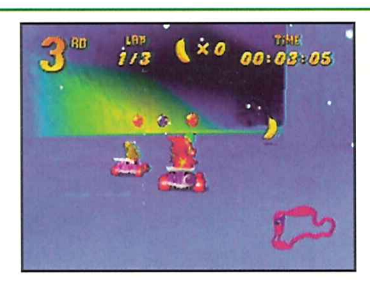


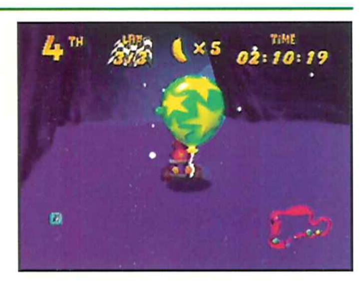


Encontráis la entrada en la zona montañosa de la isla, entre dos pinos. Se abre con sólo ***dos globos de oro****, y da acceso a glaciares de nieves perpetuas, icebergs gigantescos y pistas congeladas donde lo más fácil es resbalarse y coger un resfriado.*

Frosty Village



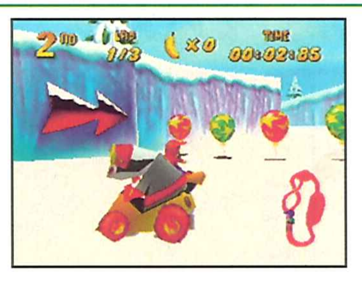


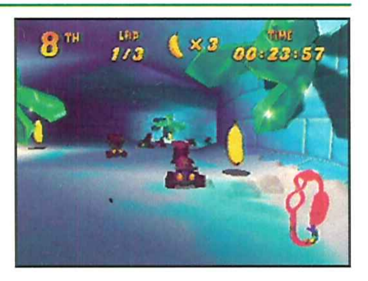


Es un circuito relativamente corto, de unos ***exteriores alucinantes*** *(las casitas de madera recuerdan una bonita estación de esquí) y unos interiores (o cuevas) donde os partiréis los piños a la mínima. Controlad los derrapes y ajustad los turbos.*

Snowball Valley



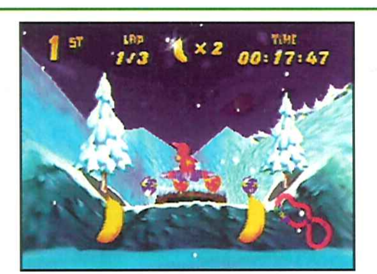




En teoría el recorrido es fácil, pero en la práctica ***ni los i gigantes ni las bolas de nieve talla XL*** *os van a poner las cosas tan sencillas. Hay un salto de los buenos, y un atajo que cogéis si no hacéis caso a la flecha. Y vale de pistas.*

Everfrost Peak







El típico "ocho" del Scalextric que recorréis por vía aérea. Tiene ***subidas, bajadas, cuevas secretas, obstáculos y unos cuantos muñecos de nieve*** *que vienen al pelo para festejar las navidades.*

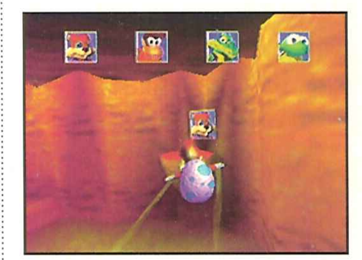
Walrus Cove

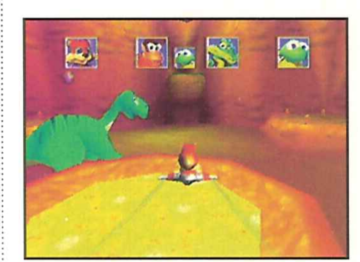


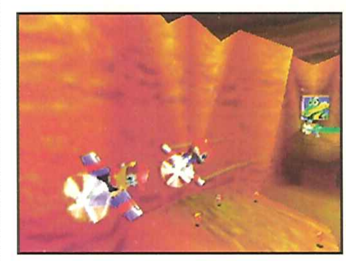




Una pista ***sinuosa, laberíntica y con dosis de montaña rusa*** *(al loro con el looping). Es un recorrido complicado, pero el efecto de oscuridad de la noche que cae y las cascadas de hielo os alegrarán la vista.*







La única forma de abrir la Puerta de los Desafíos *es con la llave que T.T., el reloj, ha escondido en uno de los cuatro circuitos de cada mundo. Cuando la encontréis, podéis abandonar la carrera y prepararos para competir contra la CPU por un pedazo del amuleto de T.T. Las imágenes de arriba corresponden al primer desafío, Fire Mountain. Aquí tenéis que llevar a vuestro nido tres huevos de dinosaurio. Pero de fácil, nada. Hay que pillar los huevos y encima evitar que los demás nos los roben. Hay otros tres desafíos más: Icicle Pyramid (Snowflake), Darkwater Beach (Sherbet) y Smokey Castle (Dragon Forest).*

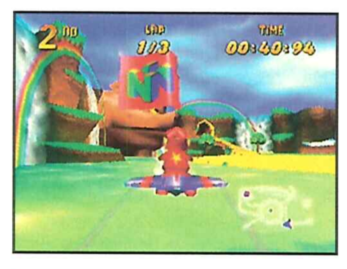














El bueno de Taj no sólo se dedica a entregarnos los globos de oro, *o nos permite cambiar de vehículo, sino que además se preocupa de que estemos en forma. Por eso nos desafía a tres carreritas por el corazón de la isla. Primero en kart, luego en hovercraft y por fin en avión. El elefante no es muy ágil, le pesan las carnes (aunque vaya en alfombra mágica), y tampoco se empeña en daros mucha guerra, pero el recorrido es complicado, no está bien indicado y suele alargarse. Hay un globo en juego, y por eso merece la pena llamar al elefante y disfrutar con sus vuelos.*

LAS PIEZAS DEL AMULETO





El objetivo final del juego es encontrar las cuatro piezas del amuleto, *para romper el hechizo de Wizpig. Lo que pasa es que hay que sufrir mucho para conseguir siquiera una. Tenéis que ganar las carreras, ganar al jefe, ganar y recoger las ocho monedas de plata, ganar otra vez al jefe, para, por fin, conseguir un trocito pequeño del sello.* ***Cada pieza ilumina un trozo de la cara de Wizpig*** *que está en el área central. Os lo imaginaréis, pero por si acaso os diremos que cuando tengáis las piezas se abrirá otro mundo en el que competir.*

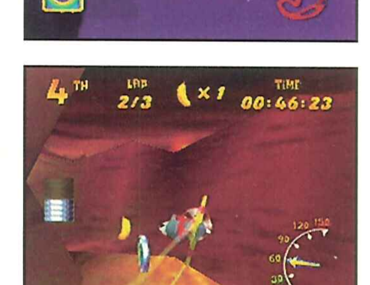
LAS OCHO MONEDAS DE PLATA



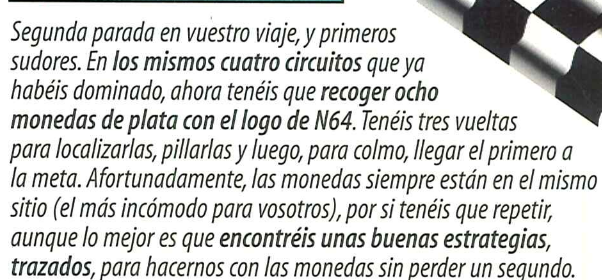








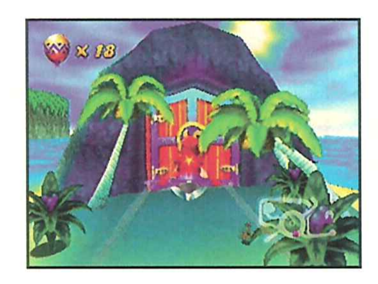






Segunda parada en vuestro viaje, y primeros sudores. En ***los mismos cuatro circuitos*** *que ya habéis dominado, ahora tenéis que* ***recoger ocho monedas de plata con el logo de N64.*** *Tenéis tres vueltas para localizarlas, pillarlas y luego, para colmo, llegar el primero a la meta. Afortunadamente, las monedas siempre están en el mismo sitio (el más incómodo para vosotros), por si tenéis que repetir, aunque lo mejor es que* ***encontréis unas buenas estrategias, trazados,*** *para hacernos con las monedas sin perder un segundo.*

EL MUNDO DE SHERBET ISLAND

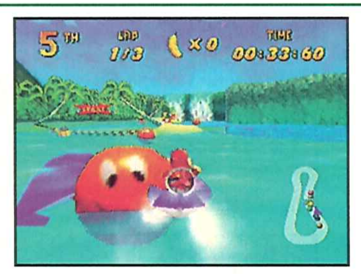




Un paraíso tropical, con ***aguas cálidas, loros, palmeras y barcos piratas****. Aquí se ha desbordado la creatividad de los chicos de Rare, que han aprovechado la coyuntura para jugar con el sol, la luz y los reflejos en el mar como auténticos genios.*

Whale Bay

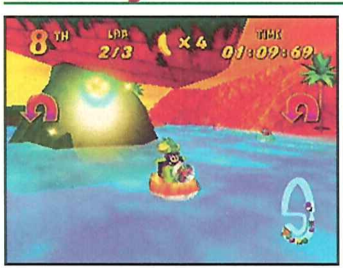






El ***hovercraft, ligero y difícil de manejar, se adueña de este mundo****. Y junto a él, ballenas enormes, pequeñas islas desiertas y boyas de caras sonrientes con las que es mejor no chocar. Un recorrido estimulante pero no relajante.*

Pirate Lagoon

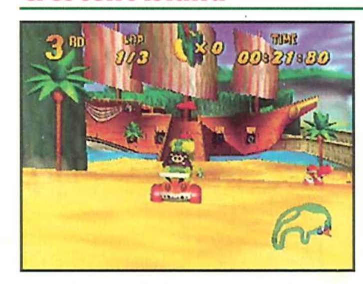


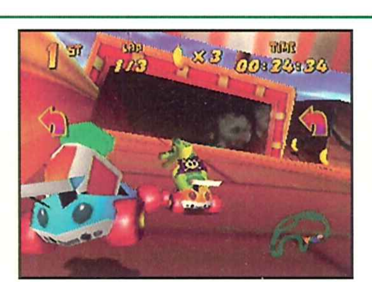




Otra de Hovercrafts, sólo que con las cosas más difíciles. Recodos, zonas de arena playera y encima cavernas submarinas, eso sí, de lo más impactante. Ya podéis ***afinar el control, y ojito a las flechas a la hora de maniobrar****.*

Crescent Island





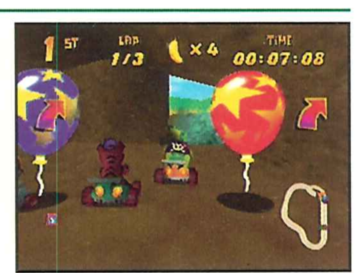


En cada mundo hay un recorrido especial, y Crescent es el de Sherbet Island. La ***peripecia entre recovecos en el barco es simplemente alucinante****, y el desfile de palmeras es para flipar. Por cierto, pilotamos el kart, que lo sepáis.*

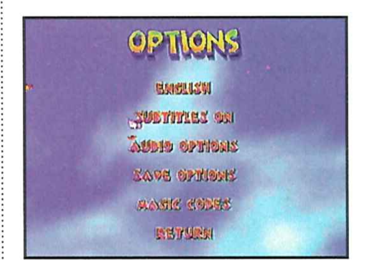
Treasure Caves

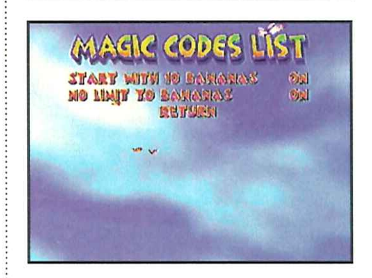






De visita en los pantanos, también a lomos del brioso kart*. Sólo es media carrera entre aguas cenagosas, pero el aspecto del agua no invita desde luego a resbalar. Es un recorrido para pisar a fondo, cuidándose de los trazados y el ABS.*



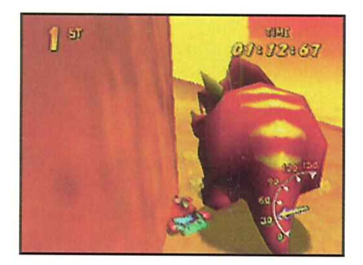




Que sí, que este «DKR» también tiene truco. *No para ganar siempre, o empezar con todas las monedas, pero sí para hacerlo más divertido y por supuesto aprovecharse de ciertas ventajillas. Sólo tenéis que ir a la pantalla de opciones y pinchar en Magic Codes. Aparecerá un menú cargado de letras para que elijáis las combinaciones adecuadas. Ya os hemos dado una para modo aventura a dos jugadores, también tenemos otras para empezar con diez bananas (FREEFRUIT), para que todos los globos sean rojos (BOMBSAWAY), y muchas más...*





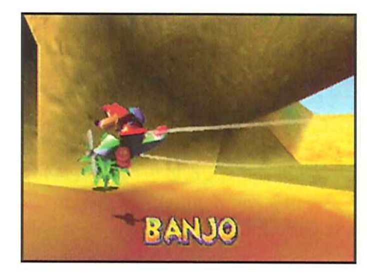








LOS PILOTOS MÁS FANTÁSTICOS





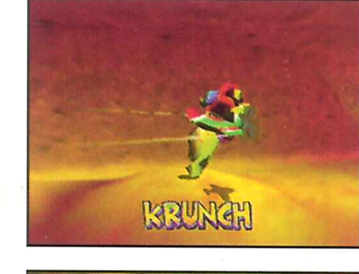




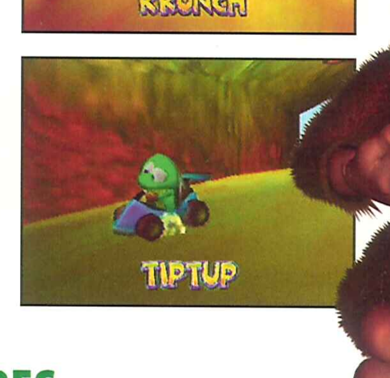


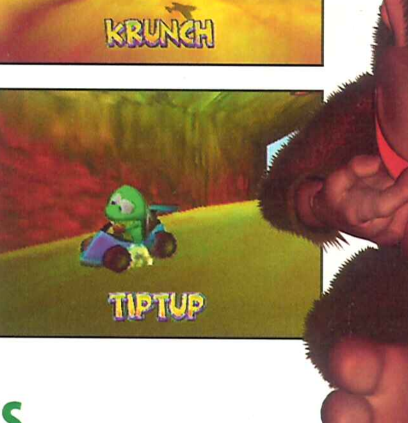
*Son **ocho** (puede que nueve, porque hay uno escondido), y la mayoría famosos. Más adelante os contaremos todo sobre ellos, pero de momento quedaos con estas pistas: **Diddy y Conker** son ideales para principiantes; **Timber y Bumper** pesan lo suyo pero también corren mucho; **Banjo y Krunch** son muy difíciles de controlar; y **Pipsy y Tiptup** son los más rápidos.*





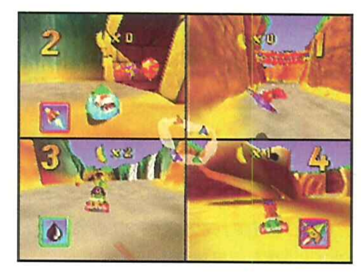


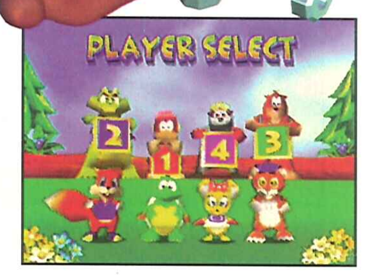




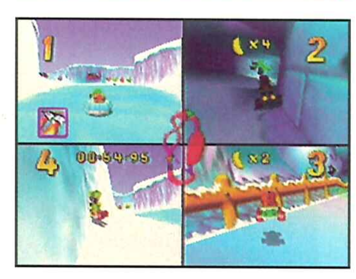


CUATRO JUGADORES





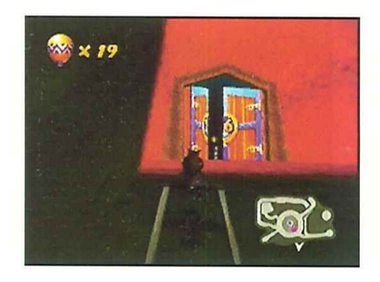






***Sólo pueden participar cuatro jugadores en el modo Track**, y ya sabéis que en los circuitos que hayáis abierto previamente en la aventura. **Mucho más rápido y espectacular que en «Mario Kart 64»**, el modo 4P ofrece además la posibilidad de que **cada corredor elija vehículo antes de empezar**. Kart, hover o aeroplano, cada uno por su camino. La competición se centra en ganar, desde luego, ya sea corriendo o mostrando agilidad en las pantallas de desafío.*

EL MUNDO DE DRAGON FOREST





*La **puerta** a este mundo está **tras una increíble catarata**. Un augurio de lo que vamos a encontrar. Un **nivel supervistoso**, con castillos medievales y casas de chocolate. Todo eso lo tiene también de difícil.*

Boulder Canyon







*Dicen que es el **nivel "marino" más bonito**. Bueno, aquí todo es muy bonito pero igualmente complicado. En este recorrido los problemas vienen sobre troncos flotando en el río. Intentad saltar sobre ellos.*

Greenwood Village



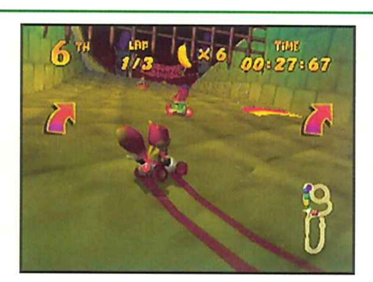


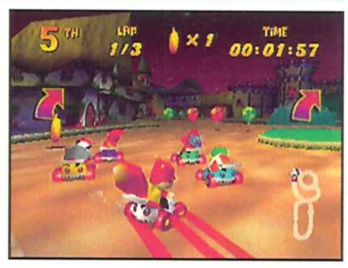


*Kart a toda pastilla y **circuito enrevesado** donde los haya. Pasa por el centro neurálgico del pueblecito, y comentan los expertos que a la hora de recoger las monedas es prácticamente imposible superarlo.*

Haunted Woods







*Los **fantasmas meten miedo**, pero en realidad luego son unos cobardes. El circuito transcurre en su mayoría en el interior de un castillo, que a lo mejor os suena de «Mario Kart 64». También es de los duros.*

Windmill Planes

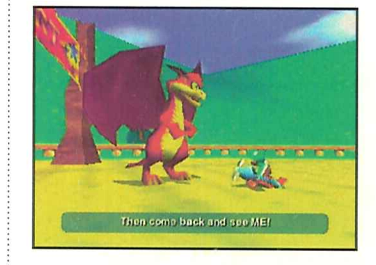






*El **nivel definitivo para superar las pruebas de piloto**. ¡Qué mareo! Cuidaos de los molinos, ojo con estamparos con las paredes y vigilad los árboles. Atacan a traición. Muchos turbos, pero poco sitio para exprimirlos.*



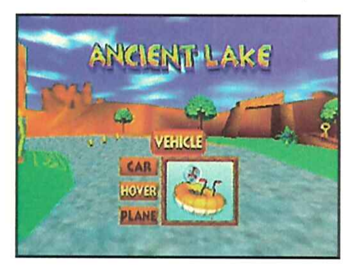




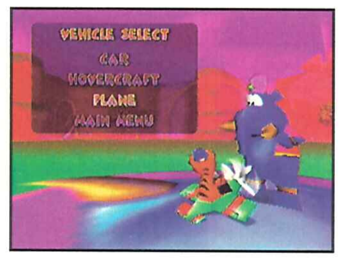
Los jefes finales ponen otro toque aventurero al juego, *aunque a la hora de la verdad haya que derrotarles simplemente siendo más rápido que ellos. Tenemos que enfrentarnos a sus habilidades un par de veces por mundo, en circuitos especialmente diseñados para ellos y por supuesto cara a cara, sin ningún otro corredor cerca. La primera vez no se porta mal. Corre mucho y esas cosas (el primer jefe, un triceratops con cara de Koopa, nos aplasta en cuanto nos ponemos delante), pero es accesible. La segunda vez ya no están tan dispuestos a colaborar. Y se buscan aliados: troncos, piedras que caen, y además aceleran como nunca. Aquí los tenéis, un triceratops, un pulpo, una morsa y un dragón lanzallamas.*



Una de las habilidades del kart es este derrape. Se hace con freno, acelerador y botón R.



Siempre podemos entrar de nuevo en un circuito, con la posibilidad de elegir vehículo.



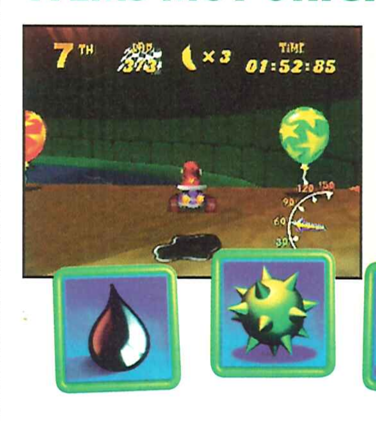
Taj nos ofrece la posibilidad de cambiar de vehículo para recorrer la isla.



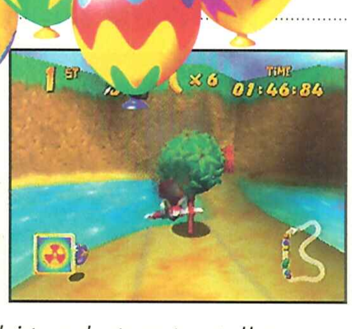
T.T. se encarga de llevar las cuentas. Llaves, trofeos y piezas del amuleto conseguidas.

ITEMS MUY ORIGINALES









Los **globos verdes** activan el sistema de ataque trasero. Una **mancha de aceite, una mina (dos globos) o una burbuja (tres globos)**, que retrasarán a nuestros perseguidores.





Los items de los **globos arco iris** son de los más práctico. Regalan un **imán** que nos pega al de delante y nos permite superarle. En el nivel más fuerte, incluso dejaremos atrás sin problemas al pobre "pringao" que nos sigue.



Hay tres tipos de estos **zipper**, y todos impulsan hacia adelante.

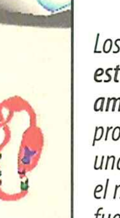






Los **globos azules dan velocidad, turbo**, más cuantos más globos tenemos. De todas formas el turbo no es permanente, sino un "reprise" fuerte.

Los **globos rojos ofrecen los items más agresivos**. Un misil, un misil guiado por calor (2 globos, sin duda el más útil) y una colección de 10 bombazos. Lo peor, que **resulta muy difícil acertar**.







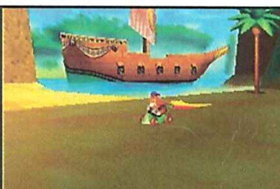


Los **items más defensivos están en los globos amarillos**. Crean un círculo protector a nuestro alrededor, una especie de escudo que en el nivel superior puede dejar fuera de combate al rival.

¿QUÉ, CONTEMPLANDO EL PAISAJE?





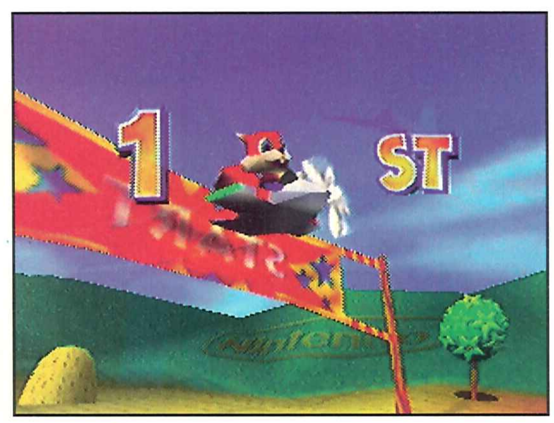








Taj, con buenas noticias. Un globito para el caballero por lo bien que lo ha hecho. Y la entrega es de lo más espectacular. Con fuegos artificiales incluidos.



Insistimos, porque esto es importante. Hay que ganar, llegar el primero, dejar tirados a los demás, humillarles, para seguir adelante. No valen segundones.

TRACK MODE: SÓLO CARRERAS



Este recuadro es sólo un pequeño anticipo de lo que os espera cuando os introduzcáis en la opción Track, que aparece al principio junto a Adventure. Eso sí, antes tendréis que correr en ellos aunque no necesitáis falta ganar. Además de las ***cuatro pistas, en cada mundo también podéis competir en la pantalla de desafío y en el torneo****, lo que da un total de 24 circuitos.*

A POR EL TROFEO

Lo último de lo último. Cuando ya lo tengáis todo, pasaros por la saga del "Trophy Mode" y preparaos para ***correr otra vez en los cuatro circuitos****, esta vez bajo un* ***sistema de puntos*** *por puesto conseguido. De nuevo tenemos que ganar -aunque no todas las carreras- para pillar regalo.*





El Análisis

GRÁFICOS  98

El diseño de escenarios y personajes es soberbio. El juego utiliza unos gráficos 3D impresionantes, que combina con un mapeado de texturas único. Lo regular es que algunos escenarios se parecen demasiado entre sí.

MOVIMIENTOS  97

Vehículos y personajes tienen vida propia. No dejéis de hacer loopings con el avión, poneros a dos ruedas con el kart o echar marcha atrás. La sensación de velocidad también es perfecta.

SONIDO  93

Cada circuito "suena" de una manera. Las melodías son muy pegadizas (aunque a veces algo irritantes, sobre todo cuando se acerca el final), y las voces son muy claras, aunque por supuesto están en inglés. Efectos a la altura, como no podía ser menos.

JUGABILIDAD  96

Cada vehículo se controla de forma diferente, y usa distintos movimientos. Un aliciente, como supondréis. Y respecto al nivel de dificultad, progresivamente exigente, hasta alcanzar el casi imposible. Os durará este juego, eso seguro.

ENTRETENIMIENTO  97

La mecánica de «DKR» es mucho más original de lo que parece si os quedáis sólo en las carreras. No es repetir circuitos sin ton ni son, es luchar por diferentes objetivos. El nivel de adicción va creciendo a medida que os metéis en el juego.

TOTAL 97 

- **«DKR» es mucho más que «Mario Kart 64».** *Es »Mario Kart 64» + «Mario 64» + tecnología Rare + mucha adicción + toda la simpatía del mundo + el sabor que Nintendo condensa en todos sus juegos.*
- *Es una* **exhibición de detalles.** *En las animaciones, en los escenarios, en la mecánica, está plagado de cositas que dan idea de lo mucho que se ha trabajado en el cartucho.*
- **El juego es largo, larguísimo, y promete emoción y tensión a raudales.** *La opción dos jugadores (con truco) colaborando en la aventura, y por supuesto los cuatro en el modo Track, garantizan que no sólo tú te lo vas a pasar en grande con «DKR».*
- **Feliz idea ésta de la mezcla insólita de géneros.** *¿A quién se le iba a ocurrir si no un juego de aventuras en el que el objetivo es correr?*
- **El precio completa la jugada.** *No encontraréis juegos tan geniales por menos de ocho mil pesetas.*



Tras cada carrera, el "realizador" nos ofrecerá unos cuantos bonitos planos que recogen nuestra actuación en el juego. No es imprescindible, pero podéis probar a dejarlo correr. Veréis ***imágenes alucinantes****, desde varios puntos de vista,* ***del recorrido, los decorados, y nuestra carrera.***





NINTENDO 64
KEMCO
BOSS GAMES
CARRERAS
64 MEGAS
1 NIVEL DE DIFICULTAD
1 ó 2 JUGADORES
BATERÍA: SÍ
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ

Top Gear Rally

Un bólido para conductores expertos

La primera impresión que uno se lleva al jugar a «Top Gear Rally» es engañosa: al inicio del campeonato sólo podéis elegir entre dos coches, la velocidad no es muy alta y a los circuitos les faltan detalles de ambiente (casas, público, carteles) para no parecer tan desangelados. Sin embargo, **«TGR» es uno de esos cartuchos que sólo revelan todo lo que llevan dentro**, y es mucho en este caso, **a aquellos que son capaces de exprimirle**. Y no hablamos únicamente de más vehículos y nuevos recorridos, sino de **sensaciones de carrera realmente trepidantes**. Hay que jugarlo mucho para ver cómo crece en todos los aspectos.

Circuitos kilométricos, efectos de primera

Comenzaremos con los **gráficos**, que al **principio os pueden resultan algo decepcionantes**. Los colores son apagados, y los escenarios parecen quedarse en lo básico. Sin embargo, **a medida que avanzáis en la competición se abren hasta cinco recorridos**, que más tarde se ofrecen también en su versión "mirror" (con las curvas al contrario). Ninguno tiene problemas con los fondos, son todos larguísimos, incluyen atajos alternativos, y os **sorprenden con algunos efectos maravillosos**: los reflejos en el agua de los charcos o el aspecto de la carretera nevada son de lo mejor que hemos visto. Quizá el único inconveniente sea que **pocas veces aparecen más de dos coches a la vez en pantalla**.

El control exige muchas horas de juego

La **dificultad y el control también dan mucho que hablar**. El nivel está pensado para que **se endurezca progresivamente**. Es fácil que al principio caigáis en una crisis al ver cómo vuestro coche da bandazos y se va a la cuneta casi por costumbre. Si conseguís superar este momento de tensión y nervios, **iréis poco a poco dominando la forma de hacer contravolante en las curvas, aceptaréis que pisar el freno trae buenos resultados**, y será el propio juego el que recompense vuestra maestría al volante con las carreras más emocionantes y un **realismo** en la conducción realmente memorable.

Además del campeonato, en el menú principal encontráis también un **modo para dos jugadores que no es lo mejor del juego**, porque la **acción se ralentiza** y también porque al fin y al cabo se queda en sólo dos participantes, cuando lo que se lleva ahora son los cuatro jugadores.

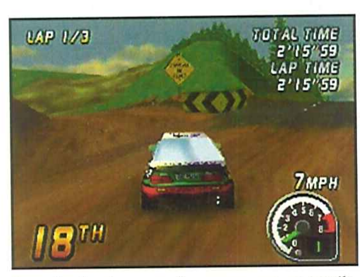
Una novedad muy acertada es la **opción para pintar la carrocería de vuestro coche** y guardarla después en el controller pak. Y hablando de guardar, terminamos comentando que en la versión final del juego se ha **incluido una pila para que podamos salvar el avance**, algo que no estaba en la primera versión que llegó a nuestras manos. Una buena noticia para redondear un juego de carreras impresionante, al que no obstante hay que saber sacarle toda su fuerza. ♦



Las carreras se disputan a tres vueltas, pero los circuitos son tan largos que por muy rápido que vayáis tardaréis más de minuto y medio en dar cada una.



En las carreras del modo arcade corréis contra la computadora o contra otro jugador, y llegar a tiempo a los "check-point" es otro factor a tener en cuenta.



Coger los desvíos os ayuda a ganar, pero no vayáis a pensar que todos son tan evidentes como éste.



Las condiciones de carrera cambian en cada temporada. Correr de noche es algo habitual.

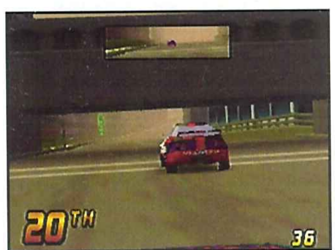
Éste es un juego muy técnico, en el que no sólo cuenta lo rápido que vayáis, sino también vuestro dominio de las técnicas de conducción.













La perspectiva que utilizaréis para jugar a «Top Gear Rally» es la exterior, *con la cámara situada justo detrás del coche. Pero por variedad que no quede, porque también existen otras dos interiores, una de ellas con el espejo retrovisor y parte del morro del coche en pantalla, y la otra totalmente despejada. Lo bueno de estas dos vistas es que no son como las de otros cartuchos, que garantizan imágenes tan espectaculares como los tortazos que os pegáis al usarlas, porque el control se vuelve imposible. «TGR» es uno de los pocos juegos de coches que mantienen intacta la jugabilidad cuando metes la cámara dentro de la cabina del conductor.*

Los más rápidos del rally



LD (Lancia Delta): Es vuestra primera opción junto con el ES. Tiene **mejor aceleración**, pero no gira tan bien en las curvas.



ES (Ford Escort): El segundo coche elegible desde el principio. Su **punta de velocidad** viene bien en los circuitos Coastline y Jungle.



IP (Subaru Impreza): En la segunda temporada la **potencia de los coches aumenta.** Este Subaru es una buena prueba de ello.



CE (Toyota Celica): Un coche **equilibrado** entre potencia y velocidad. Y también el favorito de nuestros colegas de Nintendo Power.



SP (Toyota Supra): El poder de los vehículos continúa creciendo. Con él y con el M3, la **conducción ya es una cuestión de técnica.**



M3 (BMW M3): El BMW más rápido para la tercera temporada. Este modelo tiene **seis velocidades y tracción trasera.**



NS (Nissan 200): La cuarta temporada os trae dos coches más veloces, pero también peor clima. El Nissan 200 requiere **pilotos expertos.**



RS (Toyota MR2): Su mejor virtud es que combina una **aceleración rapidísima** con una punta de velocidad también muy elevada.



PS (Porsche 959): La joya de «Top Gear Rally» sólo aparece cuando **completáis la cuarta temporada.** Es más veloz que ninguno.







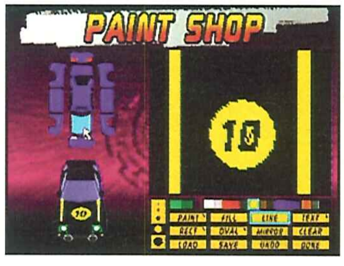


«Top Gear Rally» tiene cinco circuitos *(Coastline, Jungle, Desert, Mountain y Strip Mine), aunque no todos están disponibles desde el principio. Abrir los cuatro primeros es relativamente sencillo si vais mejorando vuestra conducción en el modo campeonato, pero para correr en el último hace falta ganar todas las carreras de la sexta temporada, y además sólo lo podréis disfrutar en el modo arcade.*
Aunque cinco no es una cifra muy alta, los circuitos también tienen un "mirror mode" que invierte el sentido de las curvas, con lo que en la práctica el número se dobla. Además, su extremada longitud, la presencia de desvíos y los cambios en las condiciones atmosféricas permiten que les saquéis mucho más partido del que parece.

Diseña tu propia carrocería



La opción más original del juego es la que os permite decorar vuestro vehículo.



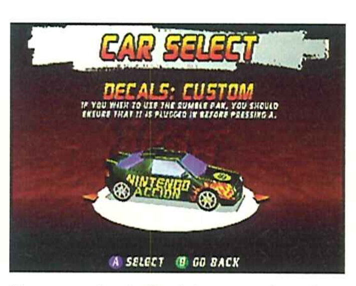
Con un puntero seleccionáis cada parte del coche y podéis cambiar el color y hacer líneas y círculos.



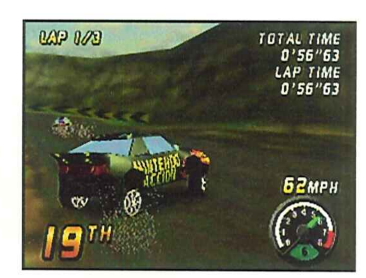
El menú de la parte inferior también os ofrece la posibilidad de insertar textos sobre la carrocería.



Con paciencia y habilidad también se consiguen dibujos tan espectaculares como estas llamaradas.



Una vez terminado el trabajo, se guarda en el Controller Pak y se carga antes de la carrera.



Ahora podéis correr con vuestro propio modelo. Cada detalle aparece perfectamente reflejado.

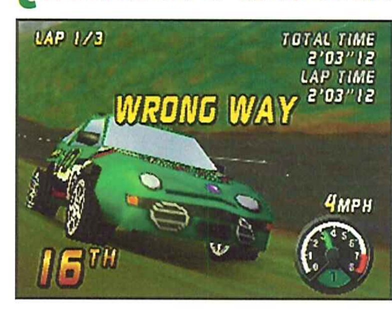


Cuando la carretera está nevada tenéis que utilizar unos neumáticos con mayor agarre y frenar mucho para que el coche no se os vaya en las curvas.



En las carreras partís desde el puesto veinte y tenéis que ir remontando hasta el primer lugar. Por eso es difícil que coincidan tres coches a la vez en pantalla.

¿Control o descontrol?









Conducir en «Top Gear Rally» no consiste solamente en pisar el acelerador sin más. Para vencer en las temporadas más avanzadas ***necesitáis aprender ciertas técnicas como el derrape, el contravolante*** *e incluso la forma de reanudar la marcha cuando el coche hace un trompo. Si no habéis practicado, el control se convierte en un auténtico martirio. Pero* ***si lográis dominarlas, las carreras alcanzan unos niveles de realismo altísimos,*** *y la técnica pasa al primer plano de la jugabilidad.*

En pareja







*En el **modo arcade** y en el de **entrenamiento** podéis disputar **carreras contra vuestro mejor amigo**. Los circuitos y las condiciones de los coches son los mismos que en la competición individual, pero ahora **la pantalla se parte en dos horizontalmente** y los **contadores aparecen en el margen derecho** ocupando un buen espacio. Lamentablemente, en estas partidas a dos jugadores se **aprecia un descenso de la velocidad** más que notorio. Además, a estas alturas lo mejor hubiera sido que el número de participantes subiera hasta cuatro.*



Los programadores han optado por la sobriedad en los circuitos. No hay demasiados elementos de ambiente, pero la sensación de velocidad está muy bien lograda.



La sensación de velocidad aumenta en paralelo a la potencia de los coches. Al final es altísima.



Los choques nunca os dejan fuera de carrera, pero hacen que perdáis unos segundos muy valiosos.



El Desert Circuit es uno de los más difíciles. La carretera pasa a lo largo de estrechos cañones.



En «Top Gear Rally» todo mejora a medida que progresáis en el juego: tanto el control como la sensación de velocidad.







La gran maniobrabilidad de los coches se observa cuando hacéis un trompo y tenéis que girar a tope.

Un campeonato de órdago





*El sistema de competición de Top Gear está **dividido en seis temporadas: Spring, Summer, Fall, Winter, Professional y Expert**. A medida que avanzáis, se van abriendo circuitos y aparecen nuevos coches cada vez más rápidos, con lo que la velocidad de las carreras va subiendo progresivamente. Para **pasar de una temporada a otra tenéis que reunir una cantidad concreta de puntos**, que va en función del puesto que ocupáis al final de cada carrera. Se disputan a **tres vueltas**, y tienen la peculiaridad de que siempre **partís del puesto veinte** y tenéis que remontar hasta llegar a la cabeza.*



Antes de la carrera tenéis la oportunidad retocar las condiciones de vuestro vehículo *según el tipo de terreno o el tiempo que haga.*
Volante: *Afecta al control, porque de él depende la sensibilidad del joystick a la hora de girar cuando llega una curva.*
Suspensión: *Hay tres tipos. Debe ser más dura cuanto más bacheada esté la carretera.*
Transmisión: *Sólo los expertos usarán el cambio manual para derrapar en las curvas.*
Neumáticos: *Podéis elegir entre deslizantes, normales o con mayor agarre. Estos últimos son recomendables al principio, cuando todavía no domináis los giros, pero después preferiréis otros que os permitan derrapar mejor. También influye el que la pista esté en buenas condiciones, húmeda o nevada.*

El Análisis

GRÁFICOS


Mezclan escenarios un poco planos con detalles técnicos de gran calidad. La opción para pintar el coche es un puntazo.

MOVIMIENTOS


La velocidad es bastante alta, y la maniobrabilidad de los coches también. Algunos choques se pasan de aparatosos.

SONIDO


Es el punto débil del juego. La música suena apagada y es demasiado sosa. Los efectos tampoco sorprenden a nadie.

JUGABILIDAD 92
Cuando consigues hacerte con el control, las carreras se vuelven apasionantes. Flojea en el modo a dos jugadores.

ENTRETENIMIENTO 92
El juego crece a medida que avanzáis. Nuevos coches, nuevos circuitos y más velocidad lo hacen divertidísimo.

TOTAL 91

- *Los* **circuitos ofrecen la cara y la cruz**: *la cara es su longitud y el juego que dan los atajos. La cruz, que no tengan más elementos de ambiente.*
- *El* **sistema de competición** *está muy bien pensado: sabe recompensar con coches más rápidos y nuevos circuitos vuestros progresos como conductores.*
- **El control resulta engañoso.** *Al principio parece infame, pero echándole horas te das cuenta de que está hecho adrede para que la conducción sea lo más parecida posible a la de los rallys de verdad.*
- *La opción para* **decorar la carrocería** *a vuestro gusto es innovadora y muy divertida. Podéis pasar unas horas en grande, decorando vuestro coche.*



Si nunca habíais "pilotado" una construcción de ladrillos con caritas, aquí tenéis una oportunidad única. Y oye, es flipante.







La acción se desarrolla en decorados bastante extraños, llenos de originales plataformas, pero reconoceréis enseguida los fondos, sobre todo cuando son tan impactantes como éste.



MISCHIEF MAKERS™

Atrévete a probar algo diferente

Acercarse a «Mischief Makers» y empezar a poner caras raras es todo uno. La verdad es que **no impresiona la apariencia gráfica** de este cartucho, y puede que ni siquiera las primeras partidas os hagan cambiar de opinión. Bueno, dentro de lo que cabe es lógico porque a la postre éste no está en 3D, que parece la marca de la casa, y además tiene un sabor japonés total, que allí no se deben dejar llevar por el aspecto. En fin, que por mucho que nos hablen de las **dos dimensiones y media**, seguro que a muchos de vosotros no os convence el tema. Tampoco pasa nada. Creemos que **lo mejor de «Mischief Makers»** no son los gráficos, sino **la jugabilidad y las cotas de diversión**.

Convence jugando, y no mirando

La **magia de «Mischief Makers» empieza en su simpleza**. Es un **plataformas sin más** (a priori), con **escenarios originales** pero algo feotes y fondos, eso sí, muy, muy bonitos, y en tres dimensiones, que eso impresiona ¿verdad? Controlamos a una **robot llamada Marina** que debe partirse la crisma para encontrar a su creador, el profesor Theo. No fue Marina creada para luchar, pero en **sus manos guarda habilidades** que tan pronto arreglan un roto como un descosido. La principal, **agarrarse** a las caritas redondas con ojos y agitarlas como el Martini de Bond. Agarrar también a los clancers, a los jefes, y luego zarandearlos y lanzarlos simplemente o propinarles un buen puñetazo.

Esta es la clave del juego, pero no lo único que os espera. En **cincuenta niveles** (5 fases a 10 por cabeza) se pueden hacer muchas cosas. Por ejemplo llevar a casa a unos pequeños clancers reclamados por su madre, participar en unas mini-olimpiadas, dar una tunda a unos clancers armados, pilotar un triciclo o una construcción de bloques. **Todas las fases terminan en una estrella.** A veces está al final de un largo recorrido, otras tras un laberinto de caras sube-baja, o en la misma pantalla donde empezáis. Hablamos de los enemigos finales y de mitad de fase; los unos en 3D, los otros simplemente extraños, os retarán a **que descubráis a qué sabe esto de jugar a «Mischief Makers».** ♦

NINTENDO 64
ENIX/TREASURE
NINTENDO
PLATAFORMAS
64 MEGAS
0 NIVELES DE DIFICULTAD
1 JUGADOR
BATERÍA: SÍ
CONTROLLER PAK: NO
RUMBLE PAK: NO

Los jefes: el museo de los horrores

__Tres grandes jefes__ y una buena colección de __jefes intermedios__ hacen de barrera entre Marina y el profesor Theo. A los grandes hay que vencerlos por duplicado, pero al menos gozarás de polígonos y 3D. Los demás se __guardan una fase para ellos solitos__ y también son duros de roer.



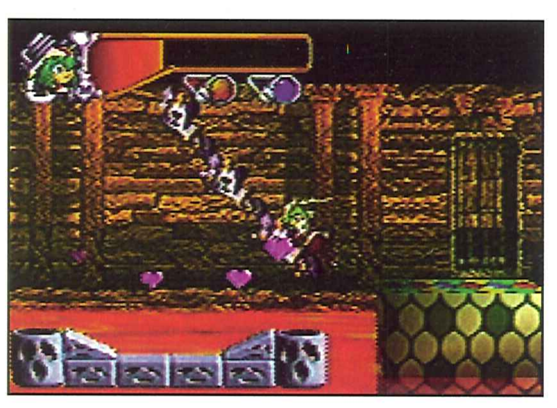









En algunas fases el objetivo es tan simpático como controlar un misil tricolor que anda loco por la pantalla. Hay que evitar que choque contra las paredes, no perderse las gemas, pillar después una bomba, romper la pared que guarda la estrella y lanzarse en el último momento.



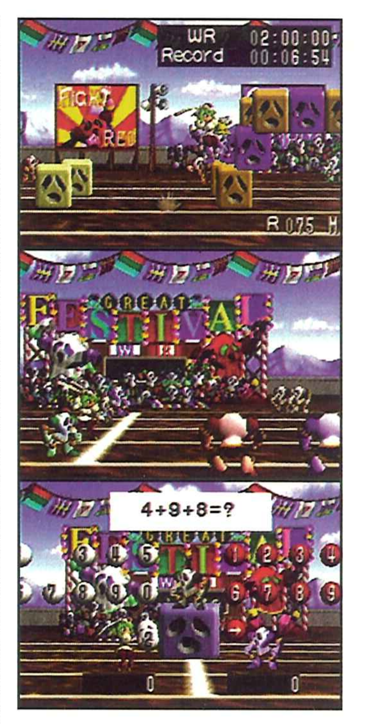
Los aspectos más positivos de este extraño cartucho son la variedad y número de fases, y la mezcla entre plataformas, puzzle y aventuras.

El caldero mágico

Además de plataformas y puzzles, «Mischief Makers» introduce __elementos de aventura__ como este caldero mágico en el que podemos mezclar una serie de objetos para __obtener bombas gigantes, estrellas ninja o diamantes enormes__. La señora Hint, previo pago de 10 gemas rojas, nos dará algunas pistas sobre posibles combinaciones.





En las olimpiadas "Mischief", *uno de los toques más geniales, tenemos que competir contra los clancers para recuperar al profesor. Nos retan a correr, saltar, a una especie de partido de basket, e incluso a demostrar lo que sabemos de matemáticas.*

El Análisis

GRÁFICOS  75

Los escenarios en 2D resultan vistosos, aunque no dejan clara la potencia de esta máquina. Los personajes impresionan por su originalidad.

MOVIMIENTOS  83

Las animaciones son divertidas. A destacar la de Marina, que está perfectamente articulada.

SONIDO  80

Variedad de temas, buenas digitalizaciones de voz y efectos de gran calidad.

JUGABILIDAD  84

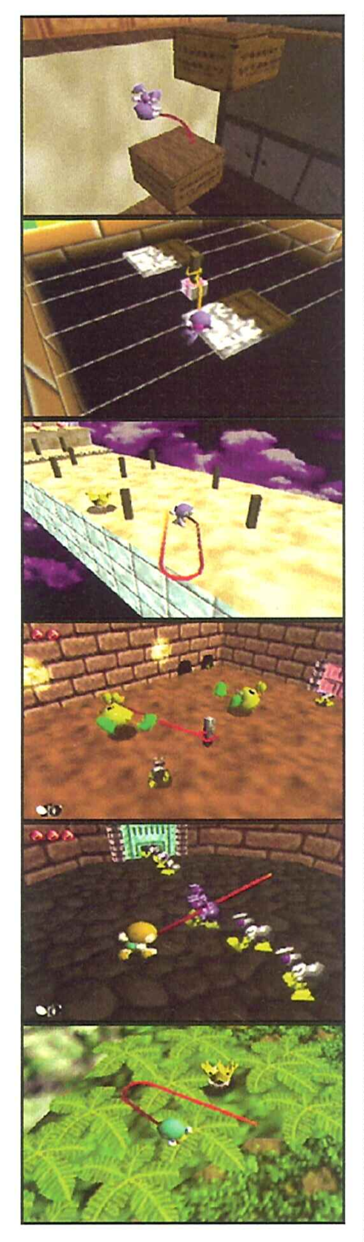
El control es engorroso hasta que dominamos los movimientos de Marina. Luego resulta altamente adictivo. El nivel de dificultad viene condicionado porque los textos están en inglés.

ENTRETENIMIENTO  87

El quid de la cuestión. Aquí pensamos que el juego es muy divertido y que sólo hay que tener paciencia y no dejarse llevar por las apariencias para sacarle todo el partido.

***TOTAL* 82**

- *El juego está en* **2 1/2 dimensiones**, *o sea, desarrollo en 2D y fondos y algunas situaciones en 3D. De primeras lo veréis algo feote, pero si sois de los que no os dejáis llevar por los gráficos...*
- *Alucinaréis con las* **habilidades de las manitas de Marina**. *Tenéis que pillarlas el tranquillo, pero pueden con todo.*
- *El texto es necesario a veces para seguir adelante, y aquí está en* **inglés**.
- **Cincuenta fases**, *algunas cortitas, otras superdifíciles, dan juego para rato.*



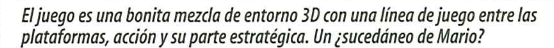
La lengua del camaleón es *el quid del juego. Funciona como un brazo con el que nos asimos a postes y plataformas, como arma para engullir a los enemigos, como pértiga para auparnos a lugares altos, y por si fuera poco además es extensible y controlable. Se alarga y se alarga y puede variar la dirección a golpe de stick. Es una lengua poderosa, multicolor y superdivertida. Controla el poder de la lengua y el juego será tuyo.*

NINTENDO 64
OCEAN
JAPPAN SYSTEM SUPPLY
PLATAFORMAS
64 MEGAS
NO HAY NIVELES DE DIFICULTAD
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO



El juego es una bonita mezcla de entorno 3D con una línea de juego entre las plataformas, acción y su parte estratégica. Un ¿sucedáneo de Mario?

La apariencia gráfica no es lo mejor del juego, pero hay que reconocer que algunos escenarios son impresionantes, como esta cascada.







¡Saca la lengua!

La **historia de «Chameleon Twist» va de la mano de un camaleón y de una lengua que vale millones.** De hecho el juego gira alrededor de este apéndice de vida propia y habilidades sin parangón. La **pegajosa lengua de nuestro protagonista sirve para superar fosos infranqueables**, para zamparse a los enemigos, para auparse a las plataformas más altas y para arrollar a los bichos más grandes. Desde luego **la idea promete diversión** y muy pocos complejos, aunque también es verdad que luego se agarrota entre cámaras que no aciertan con el punto de vista justo y **desafíos con muy pocos alicientes** habitación tras habitación.

Aventura para un jugador, y acción para cuatro

Empezamos en un **mapeado de pinta bastante grande, en tres dimensiones**, y recorrido predefinido. Una jungla de árboles enormes, suavemente texturados, y saltos de agua que suenan como el Niágara. Luego nos adentramos en una especie de castillo del que parece que sólo salimos para ir al desierto, otra de las **seis fases** con que cuenta el juego. Allí, en el castillo, nuestro objetivo se reduce a pasar de una habitación a otra, que tampoco es moco de pavo, y a **encontrar coronas, corazones y otros items** para ganar puntos y vida. Lo divertido del asunto es que tenemos que **engullir bichos para después utilizarlos como arma arrojadiza** contra otros más grandes, que previamente hemos tirado al suelo gracias también a nuestra lengua.

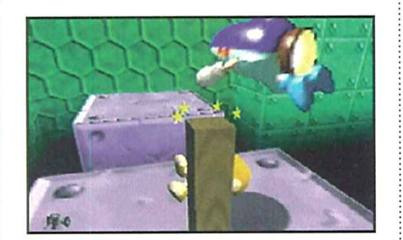
A esta aventura para un jugador se añade un **modo batalla estilo Bomberman**, en el que cuatro camaleones lanzan sus lenguas simultáneamente. Hay **ocho escenarios**, todos en plan gran plataforma suspendida en el espacio, donde echarse unas risas y perder alguna que otra apuesta. El objetivo es abatir al resto de rivales, arrojándoles fuera del escenario. Muy cachondo, pero sin la personalidad ni el acierto de Bomberman, Mario Kart o Extreme G, aunque no hablemos del mismo tipo de juego.

Esta es la tónica de «Chameleon Twist». **Apariencia divertida, gráficos poligonales, elementos originales**, pero el cóctel hace **más gracia entre el público infantil**, que flipará manejando a una criatura tan simpática entre puzzles simples y desafíos que sólo **dejan ver lo que se puede hacer más adelante**, con más de sabiduría.

Antes de nada, entrena tu lengua











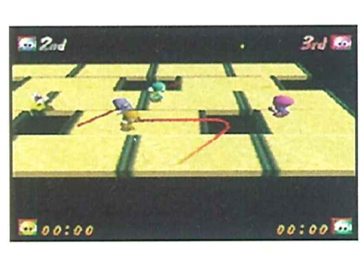


Antes de que te metas en faena, lo mejor será que averigües cuál es el poder (y las habilidades) real de tu lengua. Hay una ***opción training que nos sitúa en el interior del castillo****, cinco salas a nuestra disposición para probar lanzamientos, pértigas, engullidas y otras funciones. Un simpático animalejo se encarga de ponernos sobre la pista.*

Lenguazos a cuatro

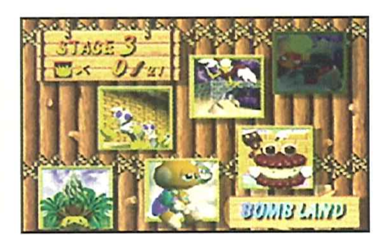




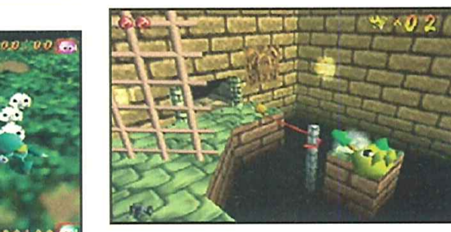




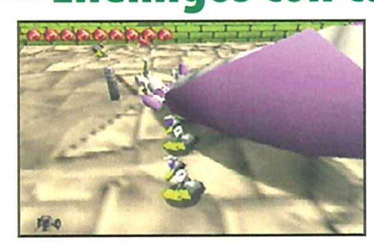
No es un alarde técnico*, pero mola. Además, en las partidas a cuatro la pantalla no se parte, sino que todos estamos en el mismo escenario (hay* ***ocho****), y tenemos que* ***usar nuestra lengua para arrojarnos fuera****. Y encima hay límite de tiempo.*

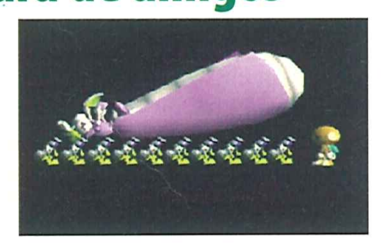


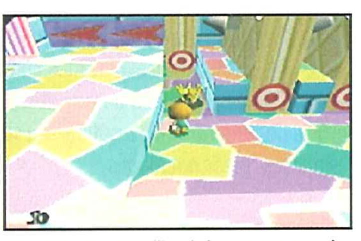
Hay seis niveles en el juego, que se irán abriendo, de dos en dos, a medida que avanzamos.



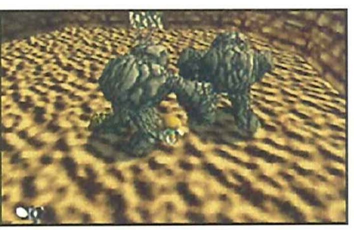
Enemigos con cara de amigos



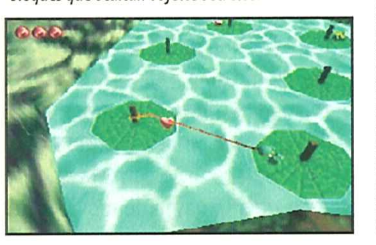


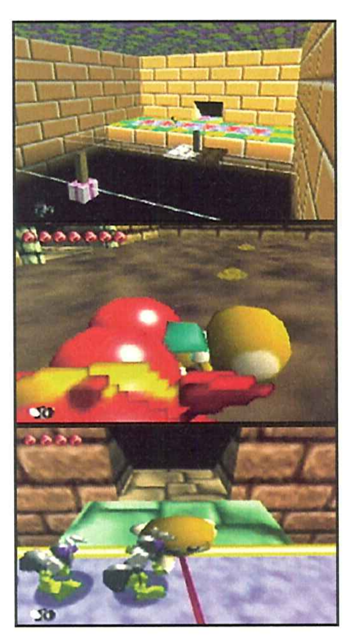


También podemos utilizar la lengua para empujar bloques que ocultan objetos secretos.



Un gran enemigo guarda la puerta final de cada fase. Los ***jefes son variopintos****, y tan pronto derribaremos una* ***hormiga reina, como un orangután o dos bloques de piedra****. Para todo lo mejor es* ***darle marcha a la lengua****.*





Hay dos tipos de cámaras, *como en Mario 64, para controlar nuestras andanzas. Una digamos de ambiente y la otra centrada en el personaje. Cada una admite a su vez desplazamientos con los botones amarillos del mando. La general nos presenta el decorado, y la otra nos acerca la acción.*

El Análisis

GRÁFICOS



Los escenarios aprovechan el hardware (mip-mapping, texturas, 3D), pero aparecen muy básicos; y los personajes rebosan originalidad, aunque muestran pocos detalles.

MOVIMIENTOS



Las animaciones son muy simples. La acción es lenta, parsimoniosa; no tiene la agilidad y movilidad de otros títulos del género.

SONIDO



Música salsera y efectos casi tan originales como los protagonistas. Ojo al maullido de la mascota de Jappan System Supply. No tiene desperdicio.

JUGABILIDAD



El control del personaje es óptimo, lengua incluida. Lo peor es el manejo de las cámaras. Ajustar la vista se convierte en tarea imposible con la cámara "personal".

ENTRETENIMIENTO



Los desafíos que propone son divertidos pero se quedan cortos. Y en duración, ofrece la justa para quedarse con los más peques. Tampoco el modo batalla resulta tan adictivo como debería.

TOTAL 75

+ *El* uso que nuestro camaleón hace de su lengua es fascinante. *No sólo es original, sino que a veces resulta absurdo.*
+ *El* aspecto gráfico tiene que ofrecer más. *Aprovechar la tecnología de la máquina no es suficiente.*
+ Sube el volumen de la música *y te creerás que estás en una disco de salsa.*
+ *El* modo batalla es divertido, pero muy lioso. *La perspectiva no es siempre la buena, y a veces no sabrás dónde estás o quién te ha "sacado la lengua".*





Durante la aventura tenéis la oportunidad de controlar al loro Sqwaks, que aparece en esta imagen, y también a la araña Squitter, al elefante Ellie y a Enguarde, el pez espada. Son los animales que ayudan a Dixie y a Kiddy.





En «DKLIII» existe un modo de juego especial, el "time attack", en el que tenéis que acabar los niveles en un tiempo inferior al que os proponen. Para entrar en él es obligatorio que hayáis derrotado antes al jefe final, y sólo si conseguís superar los tiempos que aparecen en pantalla podréis presumir ante vuestros amigos de que os habéis acabado el juego.



Donkey Kong Land III

La Game Boy despide el año a lo grande

El clan Kong regresa a la Game Boy después de unos cuantos meses sabáticos para poner el colofón a la serie «DKL». Mientras esperamos con avidez noticias sobre sus próximos proyectos para Nintendo 64, es bueno saber que la portátil no se va a quedar sin su tradicional aventura "simiesca" estas navidades.

Técnica excelente para una aventura nueva

Los programadores de Rare han mantenido en este nuevo cartucho el **excelente nivel técnico de los dos capítulos anteriores**, con soberbios gráficos renderizados, un control ajustadísimo, animaciones de una fluidez pasmosa y el acostumbrado desfile de escenarios diferentes a lo largo de los **36 niveles** que tiene la aventura.

Los protagonistas son esta vez **Dixie y Kiddy**, que mantienen toda la gama de movimientos que mostraron en «DKC3» (salvando los que hacían en equipo, porque aquí **avanzan en solitario**). Sin embargo, ya os contamos en la preview del número pasado que «Donkey Kong Land III» está inspirado en el cartucho de Super Nintendo, pero no copia literalmente las situaciones de juego. Están incluidos los elementos característicos de esta tercera entrega, como los Hermanos Bear, Koin y el elefante Ellie, pero **el diseño de cada fase es original**, algo que no ocurría en «DKL2».

El esquema de juego sigue proponiendo **la búsqueda de fases de bonus ocultas y monedas DK**, y además hay una recompensa muy especial para el que logre hallar todos los secretos: **una nueva fase** que se suma a los **cinco mundos iniciales**.

Tanto si ya conocéis a la familia Kong como si éste es vuestro primer contacto con ellos, las plataformas de «DKL III» seguramente son la **mejor opción para vuestra portátil estas navidades**. Estos monos tienen más clase que nadie, son divertidos y muy jugables. ¿Hay quien de más?

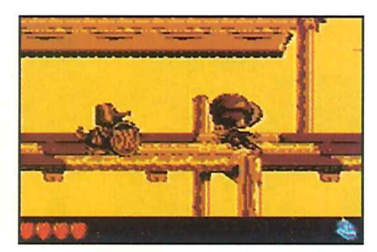
GAME BOY
NINTENDO
RARE
PLATAFORMAS
4 MEGAS
1 NIVEL DE DIFICULTAD
6 MUNDOS
1 JUGADOR
BATERÍA

Hermanos Bear

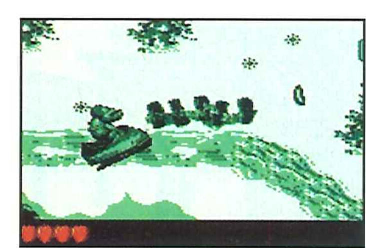




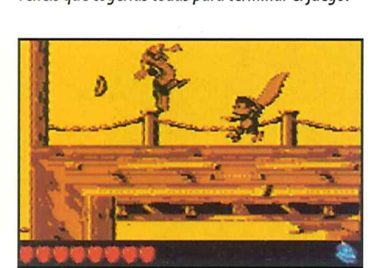
*Al igual que en «DKC3», estos osos tienen montada una cadena de tiendas por todos los mundos, en la que os **venden a muy buen precio consejos y otras ayuditas**. Para pagarles, tenéis que recoger las monedas oso que hay en cada nivel.*



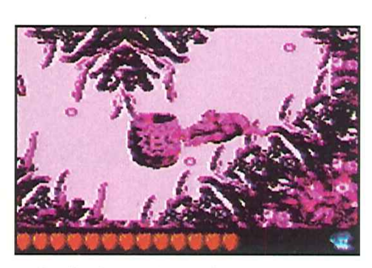
Koin también protege las monedas DK en «DKLIII». Tenéis que cogerlas todas para terminar el juego.



Esta fase la recorréis a toda velocidad montados en un vagón como los de las montañas rusas.

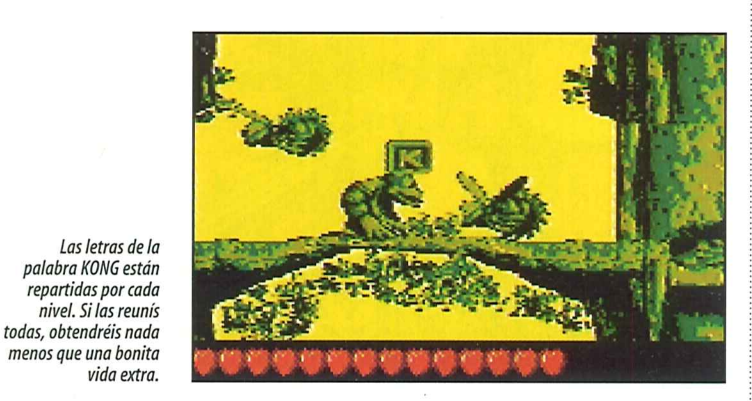


Durante el juego aparecen Kremlings de todo tipo. Estos se pasan el día saltando de un lado a otro.



Los barriles de entrada a las fases de bonus secretas se encuentran escondidos en cada nivel.

«DKLIII» tiene los mejores gráficos que se han visto nunca en un juego de Game Boy.

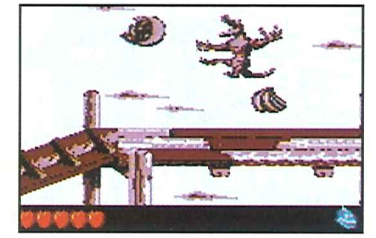


Las letras de la palabra KONG están repartidas por cada nivel. Si las reunís todas, obtendréis nada menos que una bonita vida extra.



La cara de uno de los monos en la parte inferior, indica que podéis cambiar de personaje con Select.



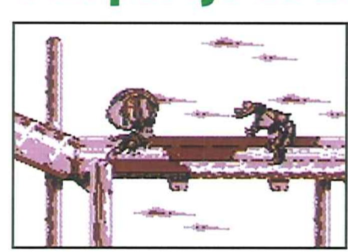


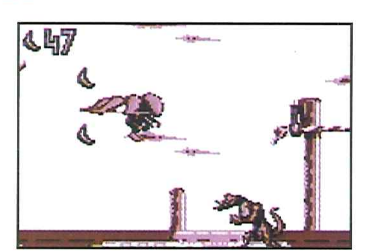
La forma más rápida de acabar con la mayoría de los enemigos es saltando sobre su cabeza.

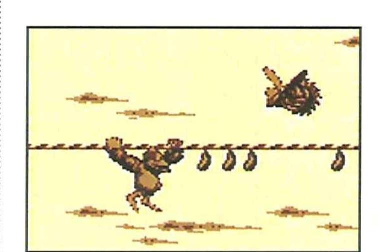


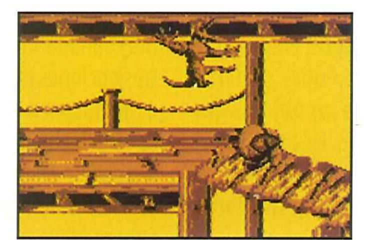
En la habitación de Wrinkly Kong podéis grabar hasta tres partidas diferentes.

Una pareja de ases



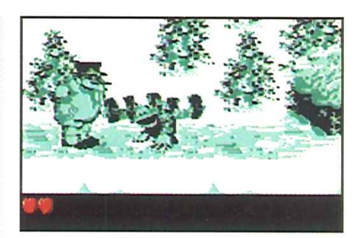


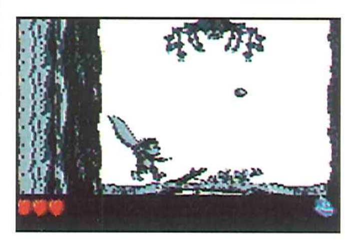




Dixie Kong: *Es la veterana de la pareja, porque ya aparecía en la segunda entrega de la serie. Tiene **más agilidad que Kiddy**, y su movimiento favorito es el **giro de helicóptero** con su coleta. Gracias a él puede superar obstáculos difíciles y hacer los descensos más suaves.*

Kiddy Kong: *El pequeño chimpancé debuta con este juego en la Game Boy. No es tan rápido como su compañera, pero **aporta toda su fuerza** al equipo. Puede **rodar por el suelo** para deshacerse de los enemigos, y también utiliza esta habilidad para **llegar más lejos con sus saltos**.*





En «Donkey Kong Land III» tenéis que recorrer 36 niveles *pertenecientes a seis mundos distintos (cinco normales y otro más oculto), y al final de cada uno os espera un enfrentamiento con el inevitable jefe de fase. Su aspecto a lo mejor os resulta familiar, porque son los mismos que aparecían en el tercer «Donkey Kong Country» de Super Nintendo. Sin embargo, esta vez han aprendido nuevas rutinas de ataque para poneros las cosas más difíciles.*

El Análisis

GRÁFICOS  96

Impresionantes en todos los aspectos. Mejores incluso en la Game Boy que en un televisor.

MOVIMIENTOS  95

Las animaciones parecen de Super Nintendo, y la posibilidad de controlar a dos personajes aumenta las posibilidades de acción.

SONIDO  90

Hay abundancia de melodías, una por nivel, y también un buen despliegue de sonidos FX.

JUGABILIDAD  94

El control es perfecto, y la mecánica de juego ofrece toda la profundidad que siempre ha caracterizado a la serie «DKL».

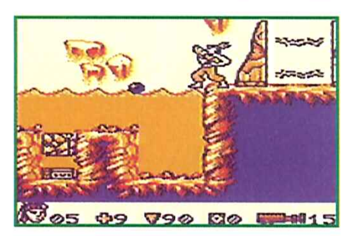
ENTRETENIMIENTO  93

Los Kong siguen compartiendo con Mario las plataformas más divertidas de la portátil.

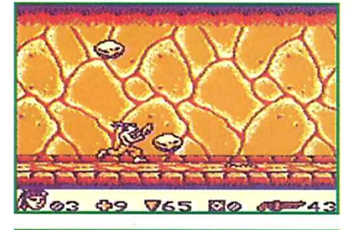
***TOTAL* 94**

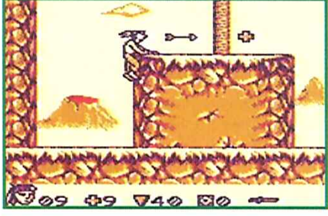
- *Esta entrega tiene* **los mejores gráficos de toda la serie.** *Rare ya nos tiene acostumbrados a este nivel de calidad, pero no por eso hay que dejar de reconocer su maestría.*
- **Dixie y Kiddy hacen una pareja memorable**: *sus movimientos se complementan muy bien, las animaciones son impresionantes, y el control ofrece una fiabilidad absoluta.*
- *Después de tantas aventuras es más fácil adivinar dónde se esconden las fases de bonus, pero los seis mundos aseguran* **muchas horas de juego.**
- *Ahora la pregunta es:* **¿volveremos a tener a los Kong en Game Boy?** *De momento la próxima parada parece que será en Nintendo 64. Luego ya veremos.*

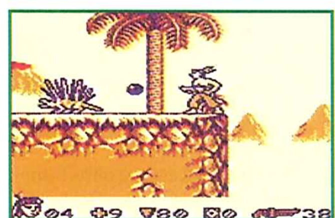
Los "puristas" tendrán que dar su brazo a torcer ante la conversión que ha hecho Bit Managers del gran «Turok». No nos importaría lo más mínimo acoger otros títulos de N64 en nuestra Game Boy, siempre que tuvieran este nivel de calidad.



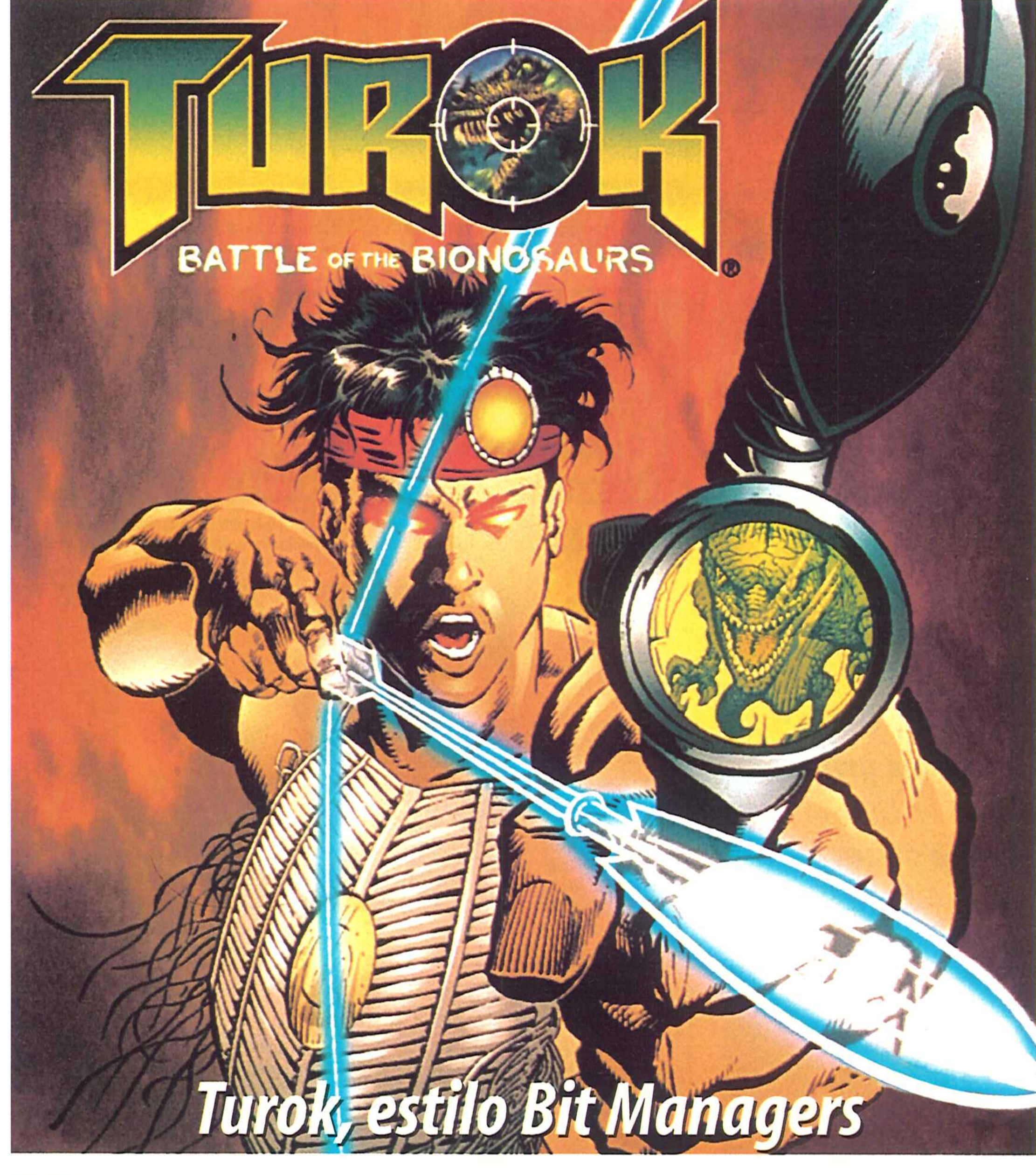
Bajo esta piedra se esconde una pieza del Cronocetro. Para cogerla, tienes que avanzar de fase y encontrar el arma "destroza-rocas".







GAME BOY
ACCLAIM
BIT MANAGERS
PLATAFORMAS
2 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
1 JUGADOR
PASSWORDS



Turok, estilo Bit Managers

Afrontar la conversión de «Turok» desde la todopoderosa Nintendo 64 era como poco arriesgado, con una tropa de puristas detrás, rasgándose las vestiduras. Sin embargo, **el experimento ha sonreído. Y la crítica está de acuerdo**. Acclaim y Bit Managers, el prestigioso grupo español de programación, han preparado **uno de los juegos más sugerentes del año** para Game Boy.

Cómo pasar de 64 a 8 bits sin perder los papeles

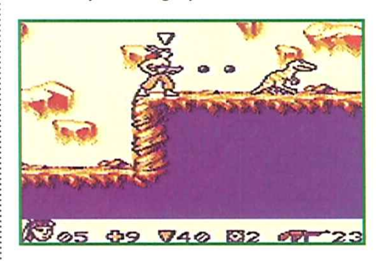
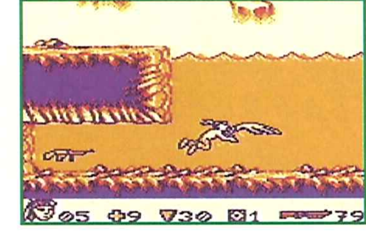
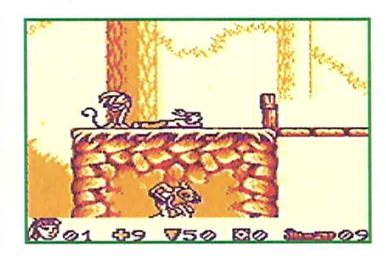
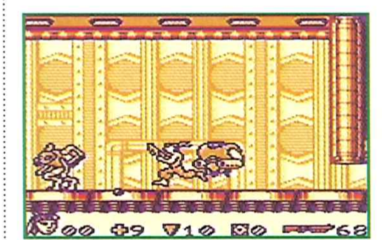
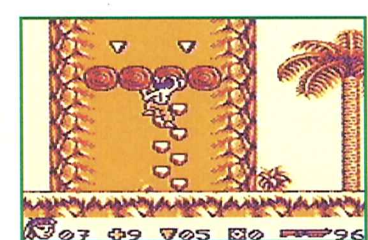
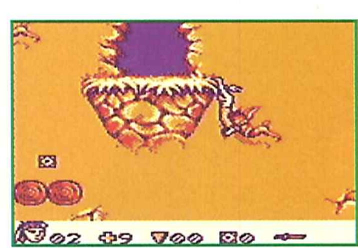
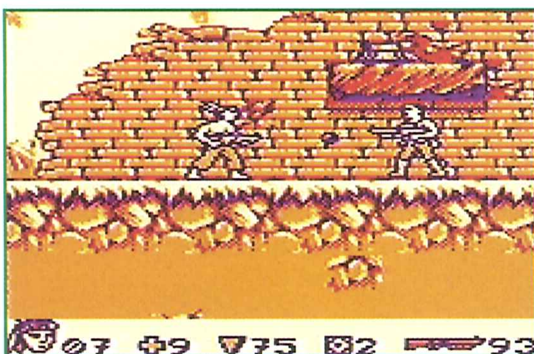
Este «Turok» portátil es básicamente un **plataformas de armas tomar**, en el que **el indio por fin se manifiesta como individuo de cuerpo entero y andares armoniosos**. El juego se estructura en **8 fases**, enlazadas por una caverna con otras tantas puertas de teletransporte. De **la versión grande queda la esencia de los decorados**. Empezamos en la jungla y luego atravesamos cuevas, bosques, subterráneos... También quedan las **llaves, uno de los objetos que debemos buscar** a lo largo del recorrido. Necesitáis tres para abrir un nuevo nivel. Otros items que andan por el escenario son **gemas, armas, municiones y pulsadores**, que abren puertas y teletransportes.

Los **enemigos** se reparten entre dinosaurios, humanoides y bionosauros, una evolución informatizada de la especie. No abundan, así que basta con tenerlos respeto. Miedo, lo que se dice miedo, sólo sentiréis cuando os enfrentéis a los enemigos "que no se mueven", **plataformas y rutas laberínticas, que desconcertarán vuestras neuronas**. Pero en algo se tenía que notar la mano "española". Por ejemplo en que para pillar piezas del cronocetro, que en las primeras fases están selladas con unas piedras, tendremos que buscar un arma que sólo se encuentra a partir del nivel cuatro.

La mano española también destila **calidad técnica, sobre todo en las animaciones del indio**. Maravilla su forma de moverse por la pantalla: escalar, nadar o manejar cada arma. La música también es genial. Tiene ritmo y es muy variada. **El nivel de dificultad está muy ajustado**. Las tres opciones disponibles no indican aumento de enemigos o más fases en liza, sino el número de impactos que necesita cada bicho para caer. O sea que en modo "chupao" os sobra con un disparo, y sin embargo seguiréis sufriendo igual en cada salto. Sufrir y divertirse será el pan de «Turok». Saboreadlo a partes iguales.

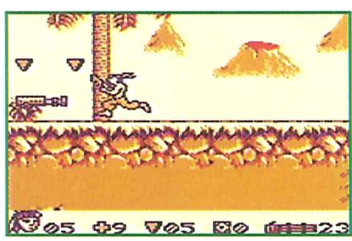
Cómo se mueve Turok

Aquí tenéis algunos ejemplos de lo que el nuevo Turok es capaz de hacer en Game Boy. De momento ***posar de cuerpo entero, y lucir ágil*** *y hasta con cierto volumen. Y luego* ***saltar, correr, engancharse a las plataformas, escalar, nadar...*** *Todo ello mostrando innumerables y conjuntados cuadros de animación, sin que no echemos nada en falta.*

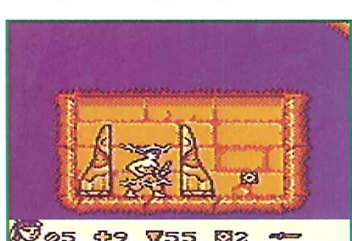









Catorce armas distintas

Pistola, rifle, bazooka, flechas... empezamos con un simple puñal, muy efectivo, pero podemos terminar con hasta catorce armas distintas. Las encontraréis desperdigadas por el mapeado, mejores cuanto más avancéis.



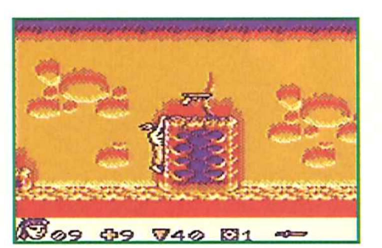
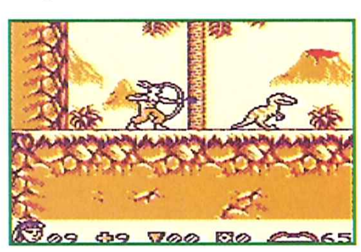
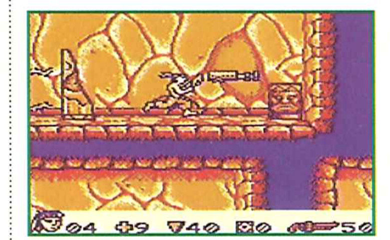
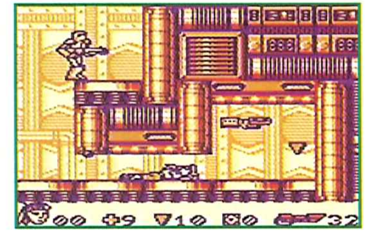
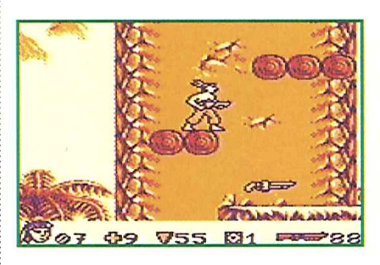
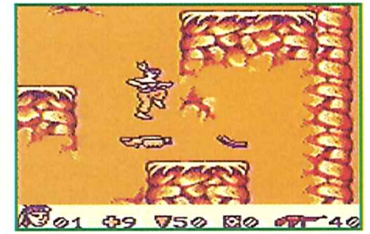
Por cada cien gemas que recojamos (tienen forma de triángulo boca abajo) nos regalan una vida.



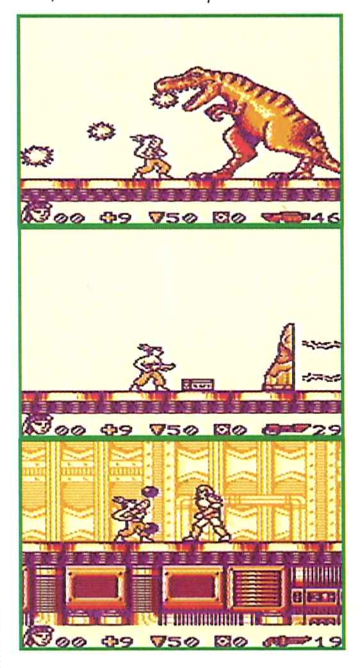
Necesitamos tres llaves como la de arriba, para abrir una nueva fase. Y a veces están muy ocultas.



Desde la caverna central es posible entrar y salir de todas las fases, siempre que previamente hayamos encontrado las llaves.

El final de «Turok» es grandioso, *con un Tiranosaurio sobredimensionado lanzando dentelladas y tensión, mucha tensión. Soberbio, pero no es lo único. Después tendréis que dar caña a un robot que aparece y desaparece, pero cada vez os deja un regalito. Nada como el arco o la pistola, armas menores, para acabar con ellos. Y al final, un "The End" de los que molan.*



El Análisis

GRÁFICOS 85

Los escenarios están algo apagados, aunque por contra son enromes. Los personajes están bien diseñados y tienen carácter; el dinosaurio final es la leche, pero echamos en falta más criaturas.

MOVIMIENTOS



Escalar, correr, saltar, nadar, manejar armas, agacharse, y todo lo hace bien este indio. El ritmo de juego es el justo y necesario.

SONIDO



Música alegre, variada y vivaracha. Le da ritmo al juego, y de paso dejar oír los efectos necesarios.

JUGABILIDAD



El control es excelente. Turok obedece rápido y preciso a nuestras órdenes. Y el nivel de dificultad está bien tratado: pocos enemigos pero bien puestos y caminos ultralaberínticos.

ENTRETENIMIENTO



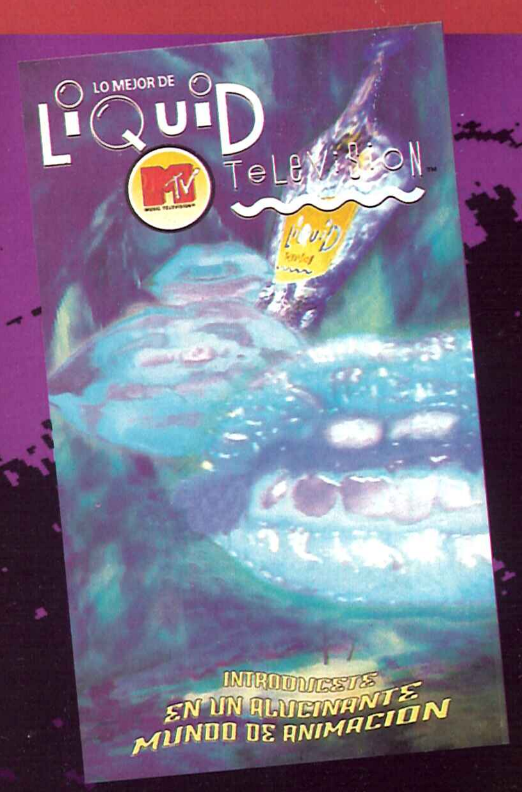
La mejor forma de bajar a Turok a Game Boy. Con plataformas, puertas, caminos de ida y vuelta, búsqueda de objetos, puzzles. Os durará el juego, seguro.

TOTAL 90

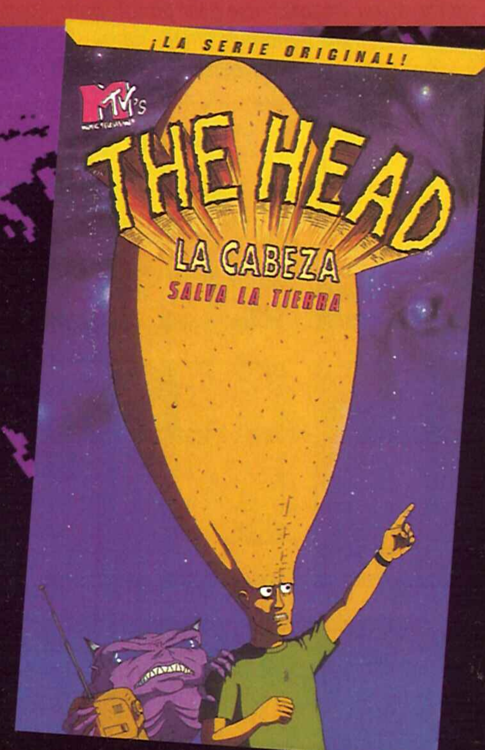
- *Turok* **da la cara y luce un cuerpo fenomenalmente animado.** *Sus movimientos son uno de los aspectos más brillantes del juego.*
- *En la parte "regular" situamos la* **falta de detalles** *en algunos decorados.*
- *La mecánica obliga a recorrer cada nivel varias veces,* **introduce labor de búsqueda** *y plantea divertidos puzzles entre laberintos ¿imposibles?*
- *La* **música da mucha vidilla al juego,** *y resulta entretenida y variada.*



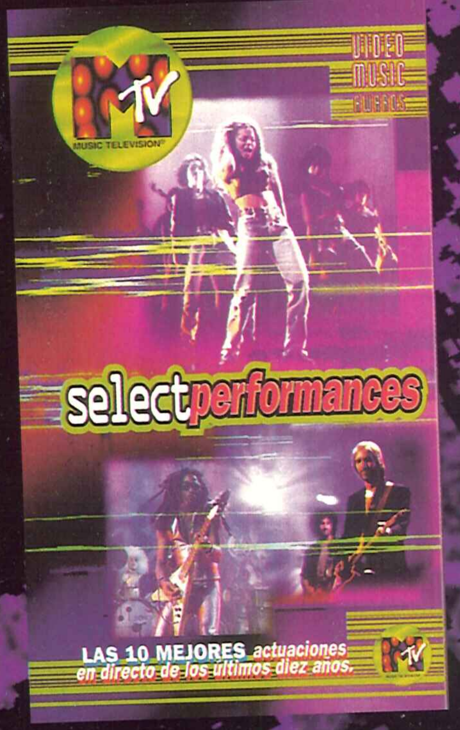
ENGÁNCHATE



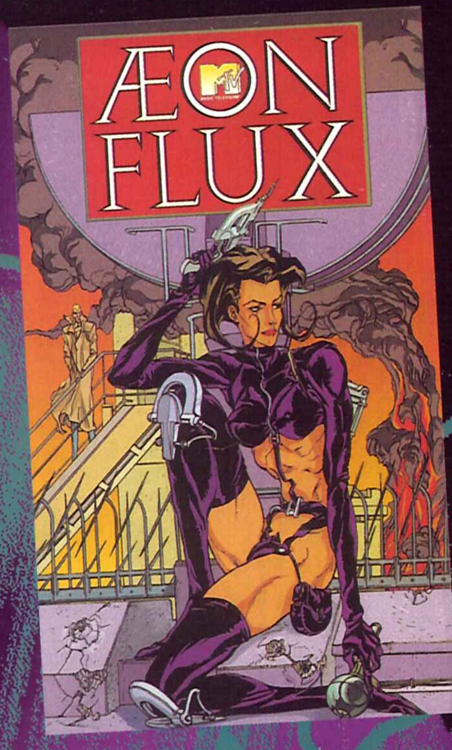
TITULO: LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.: 83386
DURACION: 44 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



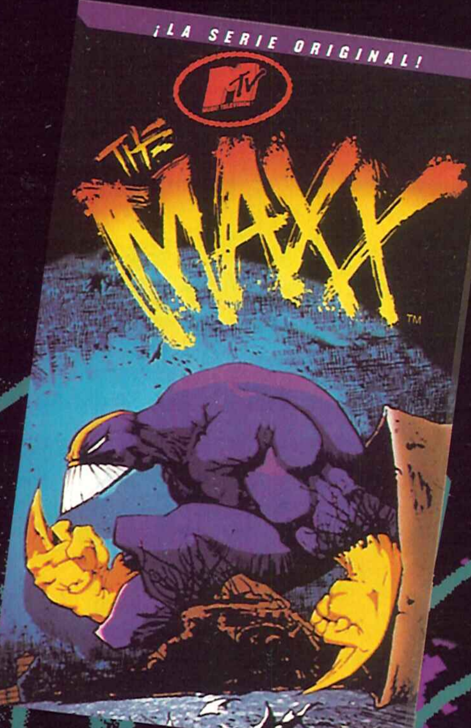
TITULO: THE HEAD
REF.: 11126
DURACION: 119 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 7 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



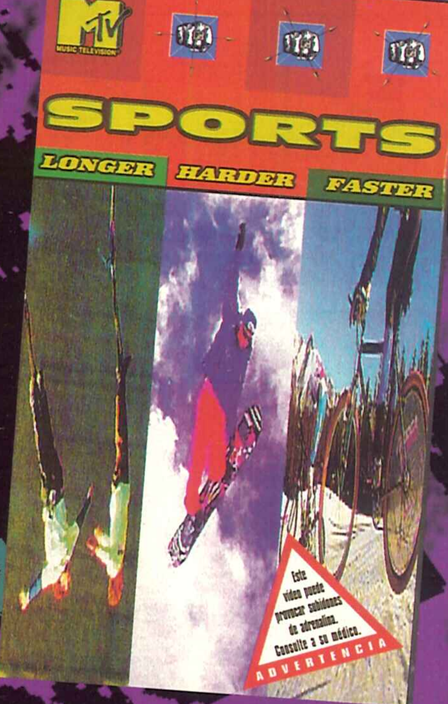
TITULO: VIDEO MUSIC AWARDS
REF.: 83381
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: AEON FLUX
REF.: 94533
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: THE MAXX
REF.: 11127
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: SPORTS
REF.: 83385
DURACION: 52 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

AL CLAN

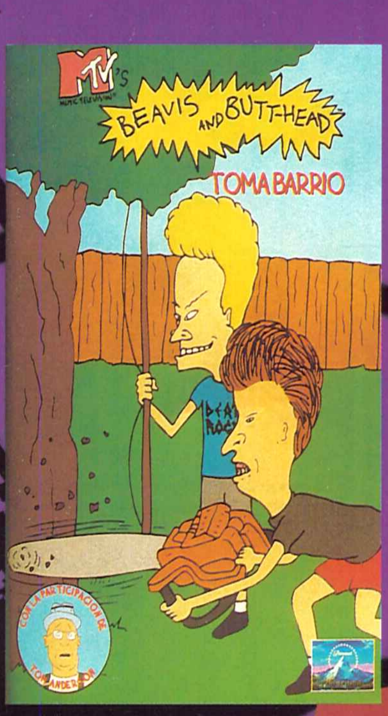


"Si no es MTV, apesta"

Otros súper vídeos de MTV



TITULO: ¡EL TRABAJO APESTA!
REF.: 83390
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TOMA BARRIO
REF.: 83387
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: EL JUICIO FINAL
REF.: 83389
DURACION: 42 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

TITULO: TIAS Y TAL
REF.: 83388
DURACION: 48 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

También puedes realizar tu pedido por:
Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es

CIC®

Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos ....

Nombre y Apellidos: ....
Dirección:.......................................Localidad:.......................................
Provincia:..............................Código postal:....................Teléfono (........) ....

Firma del titular

NT

ELIJA FORMA DE PAGO:
❒ Contra Reembolso
❒ Tarjeta de Crédito Visa número: ____ ____ ____ ____ Caducidad:....../..........
❒ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
❒ Giro Postal nº:.......................................

Enviar cupón original

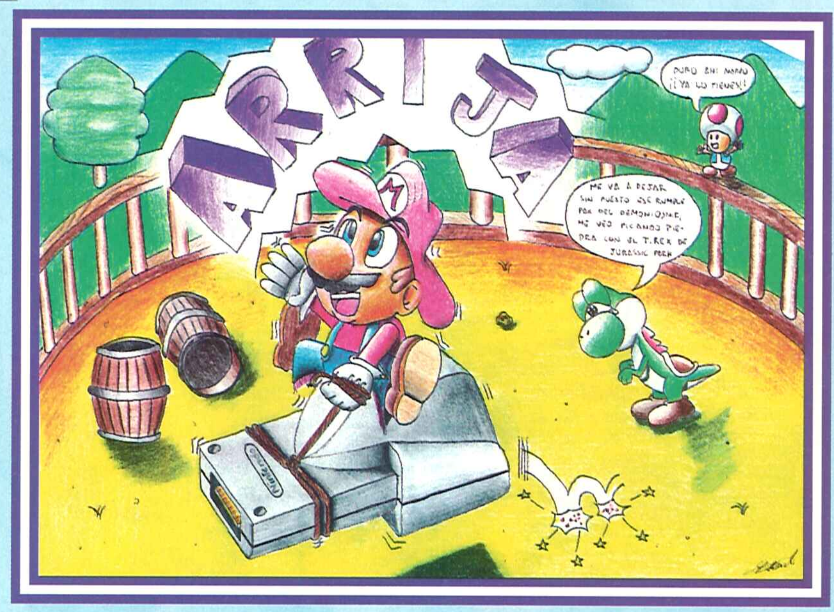
GASTOS Y FORMA DE ENVIO:
❒ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
❒ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península

ZONA ZERO

¡¡Llueven pads de N64!!

Eduardo Ruiz Castellano (Alicante)

Desde que regalamos pads de control de colores para la N64, parece que ha subido el nivel de vuestros dibujos. Éste de Eduardo es el mejor del mes, tanto por la calidad de sus pinceladas, como por la gracia que desprende. Sin duda una original manera de entender el funcionamiento del Rumble.



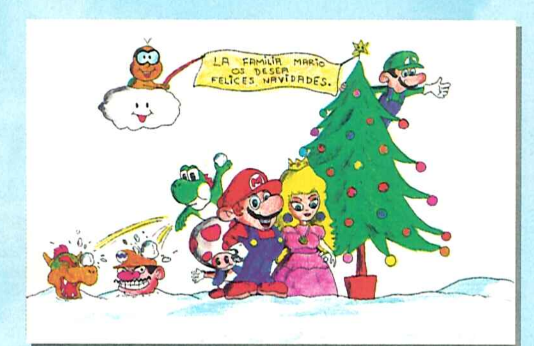


Ernesto Abreu Moya (Madrid)



Francisco Martínez Salcedo (Valencia)







Carla Martín Montero (Madrid)



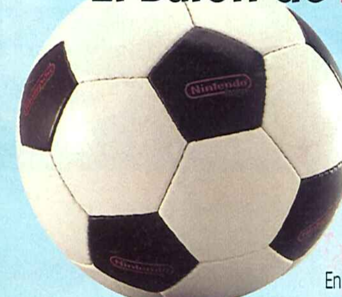
Juan Jesús García Galocha (Sevilla)



Carlos Román Fernández del Ángel (Madrid)



El Balón de Nintendo Acción

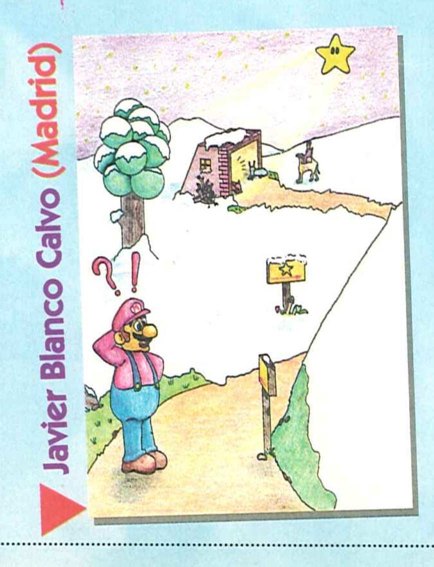


Para conseguir este fenomenal balón, envíanos un dibujo a la revista. Si aparece publicado, te lo mandaremos a casa.

Escribe a HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina pones **ZONA ZERO**.



David Caballero Fernández (Ciudad Real)



Javier Blanco Calvo (Madrid)

A veces llegan Cartas ...

Fratricidas

P.D: TENGO 15 AÑOS... ¡DEJAME!... PERDÓN ES QUE MI HERMANO ME ESTÁ MOLESTANDO. ADIOS.
¡TÚ, VEN PÁ'CA! VERÁS CUANDO SE LO DIGA A PAPA...

José Manuel Méndez Vivas (Cáceres)

"Indignantes"

Os mando un par de trucos de Secret of Evermore, a ver si os indignais a publicarlos, que ya os he mandado varios de este mismo juego y nada,

Juan Palma García (Murcia)

Mal escritas

Ola amygos:
LLo quería mandarzvs esta peazo carta pa que..., bueno, pa felicitaros y darzvs animos, i tambien pa deciros este truco del Killer Instict de Game Boy:

Miguel Benavente Pérez (Almería)

Justo a tiempo

Hola Nintendo acción como estais. Os tengo que pedir un favor. hace una semana que perdi mi reloj jugando a basquet, por favor me podriais mandar el reloj de mario por dios,

Salvador Rodríguez Gimeno (Barcelona)

De agradecimiento

P.D. = Por favor si poneis el nombre en la revista, me podeis hacer el favor de poner el nombre de mi tia favorita, ella me ayudo a descubrirlos.

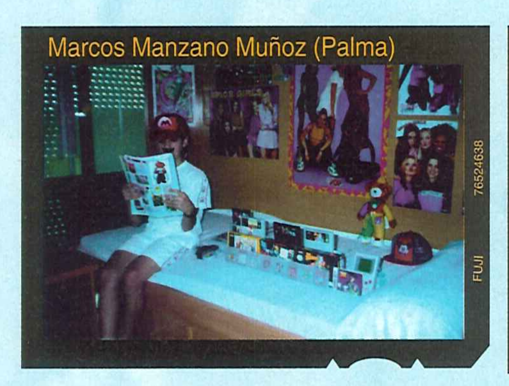
GRACIAS!!

Mi tia se llama : Mª jesus garcia lozano

Toni García González (Barcelona)

Vuestras mejores fotos

Marcos Manzano Muñoz (Palma)



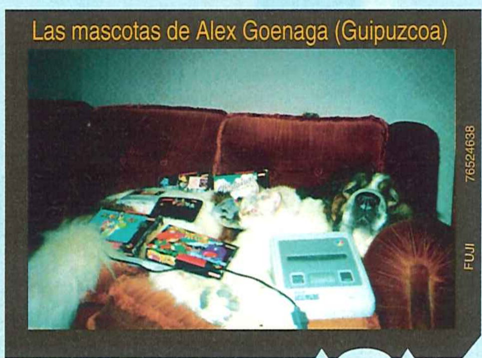
Diego y Manuel Roma (Pontevedra)



Jaime Lloret Osma & Co. (Sevilla)



Las mascotas de Alex Goenaga (Guipuzcoa)



Antonio "Bond" Latorre Toldra (Barcelona)



Chicos, estamos planteándonos seriamente ampliar esta sección de vuestras fotos. Cada vez nos enviais más y mejores instantáneas, y es una pena no poder publicarlas todas. A ver si el mes que viene os sacamos a todos, o por lo menos a los más originales.

Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

Nintendojo

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre "Nintendojo". Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

VENTAS

Vendo los juegos de Super Nintendo: *Secret of Evermore* (3.000 pta.), *Mario Kart* (3.000 pta.), *Yoshi's Island* (5.000 pta.), *Illusion of Time* (3.000 pta.), *Battletoads & Double Dragon* (2.000 pta.), *Legend of Zelda* (3.000 pta.) y *Mr. Nutz* (2.000 pta.). Tel. 947/ 20 02 70. Preguntar por Rubén.

Vendo Super Nintendo con 16 juegos. Entre ellos: *Super Mario All Stars, Super Mario World 1 y 2, Donkey Kong Country 2 y 3, etc...* por 20.000 pta. Y vendo buenos juegos de 2.000 a 5.000 pta. Depende del juego. Preguntar por David. Tel. 976/ 75 23 77.

Vendo Super Nintendo con ocho juegos, un mando y un adaptador para juegos americanos. Todo por 30.000 pta. Hay juegos como *Desert Strike o MechWarrior*. Interesados llamar al Tel. 91/ 767 16 20. Preguntar por Javi o Eduardo.

Vendo *Mario Kart 64* + 1 mando de N64 por 9.000 pta.,o el juego solo, por 5.500 pta, y el mando por 3.500 pta. Interesados llamar a Francisco (hijo), de 19:30 a 22:00 horas. Tel. 93/654 53 46.

Vendo Super Nintendo con dos mandos y los juegos *Doom, Megaman X2, Clayfighter, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Star Wars, La Trilogía, etc...* Precio a convenir. Preguntar por Israel. Tel. 91/ 430 32 22.

Vendo *Toy Story* de Game Boy por 2.000 pta. Totalmente nuevo, con caja e instrucciones. Interesados escribir a: Lucía Salado López, C/Sta. Mª de los Reyes, 6-13º A. 41008 (Sevilla).

Vendo *Super Mario 64* el mejor juego de N64, sólo por el módico precio de 6.000 pta. Interesados llamar al Tel. 93/ 358 51 59. Preguntar por Jona than. Sólo Barcelona.

Vendo juegos de Super Nintendo a 3.000 pta. cada uno. En perfecto estado, con instrucciones. Escribir a: Daniel Egea García, C/Fco. Llobet, 6-2º 2ª. 08400 Granollers (Barcelona).

Vendo Super Nintendo con 12 juegos (*Killer Instinct, Stunt Race FX, Mario World*) un Nintendo Scope (bazooka) y dos mandos. Todo por 25.000 Pta. Llamar a partir de las 14,30. Preguntar por Isaac. Sólo Madrid. Tel. 91/ 885 13 90.

Vendo Super Nintendo con dos mandos y el juego *International Superstar Soccer*, por el precio de 10.500 Pta. Escribir a: Marcos Coll Rodríguez, C/La Fosca, 14 bajo 2. 08033 (Barcelona).

Vendo Super Nintendo + 2 mandos + *Super Mario World* + *Super Metroid* + *Street Fighter 2* + *Super Mario Kart*. Todo por 18.000 Pta. También vendo *Wave Race 64* por 7.000 Pta. Preguntar por Sergio. Tel. 956/ 30 89 35.

Atención aprovéchate de comprar el mejor juego de N64. Vendo *Turok* por solo 8.000 Pta. con caja e instrucciones. Oferta reservada para sevillanos. Llamar por las tardes. Preguntar por Alejandro. Tel. 95/ 457 23 63.

Vendo juego para Super Nintendo *Dragon Ball Z Hyper Dimension*. Preguntar por Félix. Tel. 927/ 51 21 70. Llamar de 19:00 a 20:00 horas.

Vendo juegos de Super Nintendo: *Megaman X, Doom, DKC 3, FIFA'97, Super Mario Kart, Power Rangers, Jurassic Park, Cibernator, Killer Instinct, Super Metroid, Rey León, Tortugas Ninjas, Super Mario All Stars y Battletoads*. Preguntar por Raúl. Tel. 96/ 178 99 55.

Vendo Super Nintendo + 11 juegos + Scope (6 juegos) + *Mario Paint* + dos mandos + dos josyticks. Precio a convenir. Preguntar por Juan Carlos. Llamar de 15:00 a 21:00 horas. Tel. 96/ 154 42 63.

Vendo juegos de Super Nintendo: *DKC* (4.000 Pta.), *Killer Instinct* (3.000 Pta.), *Yoshi's Island* (5.000 Pta.) e *Illusion of Time* (4.000 Pta.). Preguntar por Rubén. Tel. 91/ 306 71 11.

Vendo Super Nintendo por 10.000 Pta. e *International Superstar Soccer* por 5.000 Pta. o todo junto. Comprado en mayo de este año. Preguntar por Michael. Llamar a partir de las 17:30 horas. Urgente. Tel. 91/ 798 51 71.

Vendo Super Nintendo con 3 mandos, Super Game Boy y los juegos: *Bubsy, DKC, DKC 3, SMW 2, Killer Instinct, Mickeymania, Starwing, Stunt Race Fx y Super Mario All Star*, con regalo de dos juegos de Game Boy a elegir entre 4. Todo en perfecto estado con caja e instrucciones. Precio a convenir. Preguntar por José Carlos. Tel. 91/ 672 23 26.

INTERCAMBIOS

Cambio juegos de N64: *Mario Kart 64, FiFA 64 y Wave Race 64*, por *Blast Corps, Doom 64, Turok o ISS 64*. Preguntar por José Antonio (hijo). Tel. 96/ 362 07 49.

Cambio *Earthworm Jim 2* por *Tintín en el Templo del Sol o Tintín en el Tíbet* de Game Boy. Preguntar por Oriol. Llamar de 21 a 23 horas. Tel. 977/ 66 19 79.

Cambio *Mario Kart 64* por cualquier otro juego de Nintendo 64. Que esté en buen estado y que no sea ni *Mario 64 ni Wave Race 64*. Preguntar por Oleguer. Llamar a partir del mediodía. Tel. 93/ 429 14 98. El juego no puede ser ni *FIFA 64 ni Turok*. Sólo Barcelona.

Cambio *Wave Race 64* nuevo por *Blast Corps, Turok, ISS64 o Pilotwings 64*. Preferiblemente *Blast Corps*. Casi no he usado el juego (hasta tiene la bolsita de plástico interior). Preguntar por Juan José. Tel. 91/ 614 23 04.

Cambio juego Mario Kart 64 o Mario 64, por Shadows of the Empire o Lylat Wars. Sólo Madrid. Preguntar por Iñigo. Tel. 91/ 733 70 75.

Cambio *Kirby's Fun Pack* por *Donkey Kong Country 2*. Interesados llamar al Tel. 91/ 882 57 22. Preguntar por Angel Luis.

Cambio *Illusion of Time* de Super Nintendo por *Secret of Mana*. El juego está en buenas condiciones. Sólo Leganés y alrededores. Preguntar por Agustín. Llamar de 10 a 23 horas. Tel. 91/ 694 30 15.

Cambio *Super Mario Land* de Game Boy por cualquier otro juego de la misma consola, si es posible *Zelda*. Llamar de 21 a 23 horas. Tel. 93/ 699 84 28. Preguntar por Sergio.

Cambio *Blast Corps* de N64 por *Doom 64, ISS 64, Mario Kart 64, Golden Eye, Turok o Lylat Wars*. Llamar a partir de las 20:00 horas. Preguntar por Marco Antonio. Tel. 925/ 82 12 36. También cambio juegos de Super Nintendo, Game Boy y NES.

Cambio juego *Super Mario World 2* de Super Nintendo con un archivo al 100%, por *Killer Instinct* o *Donkey Kong Country 3*. Preferible DKC3. Interesados preguntar por Daniel. Tel. 91/ 646 28 33.

Cambio juego *FIFA 64* de N64 con instrucciones, por cualquier otro juego de la misma consola que esté en buenas condiciones. Sólo Barcelona. Preguntar por Víctor. Tel. 93/ 440 42 02.

Cambio *UMK 3* por *Dragon Ball Z Hyper Dimension*. Interesados llamar al Tel. 93/ 354 66 46. Llamar de 20 a 22 horas. Preguntar por Carlos.

Cambio dos juegos de entre los siguientes: *Mario 64, Mario Kart 64 y Wave Race 64*, por *Turok* + Controller Pak. Llamar al Tel 922/ 45 05 41. Preguntar por Eduardo.

Cambio *Blast Corps* de Nintendo 64 por *Turok o Killer Instinct Gold*. Sólo Valencia. Preguntar por Enrique. Tel. 96/ 153 33 95.

Cambio *Metal Combat* de Super Nintendo por *Plok* de la misma consola. Preguntar por Jorge. Tel. 974/ 35 57 56.

Cambio *Secret of Evermore o Killer Instinct* de Super Nintendo, por *Secret of Mana* de la misma consola. Sólo Cataluña. Llamar de 18 a 20 horas. Preguntar por Eduard. Tel. 972/ 25 58 63.

Cambio *Mario 64* por cualquier juego de Nintendo 64, menos *ISS 64, Mario Kart 64 y Shadows of the Empire*. Sólo Madrid. Preguntar por Angel. Tel. 91/ 792 25 45.

Cambio *Killer Instinct Gold* por volante de Nintendo 64, *F-1 Pole Position 64* o *Goldeneye*. Si te interesa llama al Tel. 91/ 881 99 83. Preguntar por Dani.

Cambio *Mario 64 o Mario Kart 64* por *Lylat Wars*. Llamar de lunes a viernes por las tardes. Preguntar por Cheli. Sólo Madrid. Tel. 91/ 570 07 56.

Cambio *Blast Corps* por *Super Mario Kart 64 o Wave Race 64*. Preguntar por Jonathan. Sólo Sevilla. Tel. 95/ 453 46 92.

VARIOS

Compro juego de Super Nintendo *Star Trek: Starfleet Academy* por 4.500 pta. O cambio por los siguientes juegos: *Super Metroid, Zelda, Illusion of Time, Axelay o Pilotwings*. También compraría *Secret of Mana*

por 4.500 pesetas. Sólo Galicia. Preguntar por Fernando. Llamar fines de semana. Tel. 981/ 25 56 91.

Compro NES con dos mandos y los juegos *Zelda 1 y 2, Metal Gear, Kirby's Adventure y Megaman 3* por 7.000 pta. Sólo Málaga. Llamar al Tel. 95/228 29 57. Preguntar por Daniel. También cambio porGame Boy y 6 juegos.

Cambio dos juegos de Super Nintendo: *Primal Rage + Mortal Kombat*, los dos con instrucciones, por *Dragon Ball Z Hyper Dimension*. Vendo *Battletoads in Battlemaniacs* de SNES por 1.500 pta. Interesados llamar o dejar mensaje en el contestador. Tel. 93/ 422 19 30. Preguntar por Lucio.

Vendo juegos de Super Nintendo: *ISS, Killer Instinct, Bomberman, etc...* También cambio por juegos o periféricos de Nintendo 64. Preguntar por Pablo. Tel. 942/ 21 46 81.

Vendo Super Nintendo con 7 juegos: *Donkey Kong Country 3, Illusion of Time, Super Mario World 2, FIFA'96, Zelda, Super Mario Kart y Super Mario All Stars* por 25.000 pta. Y Game Boy con cuatro juegos por 10.000 pta. Todo junto por 30.000 pta. También cambio todo por Nintendo 64 con un juego. Preguntar por Víctor. Tel. 91/ 694 15 54.

Vendo o cambio *Cool World* de Super Nintendo. Llamar al Tel. 981/ 71 47 05. Preguntar por David.

Cambio *Sparkster + Street Fighter 2 + Tetris + 3.000 pta.* por *Donald in Maui Mallard, Astérix & Obélix, Doom o Starwing.* También compro esos juegos por un máximo de 7.500 pta. + *Tetris* . Preguntar por José. Tel. 96/ 232 05 97. Llamar de 21 a 23 horas.

Cambio juego *Shadows of Empire* por *Pilotwings 64.* También vendo juegos de Super Nintendo entre 1.000 y 3.000 pta. Y cambiaría *Shadows of Empire + volante y mando* de Saturn por *ISS 64* y tarjeta de memoria o un mando de N64. Sólo Murcia. Preguntar por David. Tel. 968/ 64 10 87.

Cambio o vendo el juego *Killer Instinct* de Game Boy, por *Tintín en el Templo del Sol* de la misma consola. O vendo por 4.000 pta. Escribir a: Antonio Sánchez Verdú, C/Maestro Bravo, 5-1º C. 03400 Villena (Alicante).

Vendo NES con cuatro juegos: *Super Mario Bros, TMHT I y II, Duck Tales,* o cambio por juegos de Game Boy y Super Nintendo. Llamar por las tardes al Tel. 976/ 88 46 73. Preguntar por Víctor.

Vendo *Shadow of the Empire* por 6.000 Pta. o lo cambio, más 2.000 Pta,. por *ISS 64, Turok, M.R.C.* o *Lylat Wars*. Preguntar por Juan Jesús. Sólo Sevilla. Tel. 95/ 495 90 21.

Cambio *Super Mario World* y *Super Mario All Stars* por *Dragon Ball Z Hyper Dimension*, o también lo compro por un buen precio. Escribir a: Angel Rodríguez Muñoz, C/Las Musas, 24-3º B. 28022 (Madrid).

Cambio *Mortal Kombat* de N64 por *Doom 64, Mario Kart, Goldeneye, Multii Racing Championship* o *Killer Instinct Gold*. O vendo por 12.000 Pta. Cartucho nuevo, en perfecto estado. Llamar de 21 a 23 horas. Preguntar por Sonia o Katya. Tel. 943/ 70 03 06.

Vendo *Turok* de Nintendo 64 por 7.500 pta. ¡¡Un regalo!! O lo cambio por *Lylat Wars* con Rumble Pak. Tel. 976/ 32 89 91. Llamar de 16 a 18 horas. Preguntar por Jorge.

Vendo Super Nintendo con 3 juegos por 15.000 Pta. Vendo juegos de Super Nintendo y Game Boy. También vendo accesorios de Game Boy y cambio o compro juegos de N64. Preguntar por Raúl. Tel. 91/ 525 51 10.

Cambio *Shadows of the Empire* de Nintendo 64 + juegos de Super Nintendo a elegir entre: *Doom, Terranigma, The Magical Quest, Starwing, Super Mario All Stars, Aladdin* o *FIFA International Soccer,* por *Doom 64*. También cambio cualquiera de estos juegos por Zelda. Sólo Madrid. Preguntar por Mayte. Tel. 91/478 1737.

Cambio o Vendo juegos de Super Nintendo: *Sparkster* (1.500 Pta.), *Super Mario All Stars* (5.000 Pta.) y *Push-Over* (1.500 Pta.) O los cambio por *MK3* o *Terranigma*. Preguntar por Alvaro. Sólo Madrid. Tel. 91/ 890 82 98.

Vendo *Killer Instinct* por 5.000 Pta. o cambio por *Dragon Ball Z 3 o Dragon Ball Z Hyper Dimension*. Preguntar por Marcos. Tel. 91/ 314 47 90.

Vendo NES con un mando, pistola y ocho juegos, Super Nintendo con dos mandos y dos juegos, Game Boy con tres juegos. Precio a convenir. O cambio por Nintendo 64 con un mando y un juego. Preguntar por David. Tel. 985/ 38 54 29.

Vendo pak de juegos SNES: *Terminator 2 Judgement Day*, Metal Combat + mando Logic 3, por 12.000 pta. Más (opcional) juego Solar Jetman de NES, por 13.000 pta. También venta por separado. Cambio o vendo juegos de NES (pedir lista). Compro juegos SNES. Todo con caja e instrucciones. Escribir a Rubén Gutiérrez Conde. C/Justo Cantón, 36. 5ºA. 09240 Briviesca (Burgos).

COMPRAS

Compro *Mario Time Machine* para Super Nintendo o *Mario RPG* a un precio razonable. Con caja e instrucciones. Me da lo mismo que sea PAL o americano. Escribir a: Sergi López Serrano, C/Cantabria, 34. 08020 (Barcelona).

Compro los siguientes juegos de Super Nintendo: *The Great Circus Mistery, Prehistorik Man* y *Fievel Goes West* por 1.000 pta cada uno. Llamar fines de semana. Preguntar por Pedro. Tel. 939/ 22 73 62.

Compro el juego *ISS 64* por 6.000 Pta., o el juego *Blast Corps* por 4.000 Pta. Sólo Madrid. Llamar por las noches. Preguntar por Andrés. Tel. 91/ 858 42 86.

Compro juegos y accesorios para Nintendo 64. Sólo Alicante. Preguntar por Juan Carlos. Tel. 96/ 526 08 43.

Compro caja e instrucciones de Turok en buen estado por 1.000 Pta., y juegos de Nintendo 64 a buen precio. Preguntar por José Antonio. Tel. 943/ 27 33 80.

Compro juegos de N64 a 5.000 0 6.000 Pta. No pago contrareembolsos ni envíos. Interesados llamar al Tel. 96/ 369 35 86 de 18 a 20 horas de lunes a viernes. Preguntar por Jesús.

Compro el juego *Breath of Fire 2* con el manual. Preguntar por Francisco Javier. Tel. 956/ 63 26 75.

Compro *Lylat Wars* sin Rumble, o *Goldeneye* por 6.000 Pta. Llamar de 15 a 20 horas. Preguntar por Sergio. Tel. 985/ 56 45 34.

Compro juegos de Game Boy en buen estado a 2.000 o 3.000 Pta.. También compro *Zelda* por un máximo de 2.000 Pta. Interesados preguntar por Helios. Tel. 950/ 26 14 57.

Compro consola Game Boy Pocket por 3.000 Pta. y juegos de Super Nintendo: *Fievel va al Oeste y Astérix y Obélix* por 1.000 Pta. cada uno. Llamar fines de semana. Preguntar por Pedro. Tel. 939/ 22 73 62.

Compro *Mario Kart 64* por 6.000 Pta. Llamar por las tardes. Sólo Barcelona. Preguntar por Pablo. Tel. 93/ 325 29 67.

Compro juego de Game Boy: *Dragon Ball Z: Goku Hiskouden* por 3.000 Pta. Preguntar por Manuel. Tel. 923/24 38 73. También compro *ISS 64*.

CLUBES

Club Dragon Ball Z. Si Bola de Dragon te entusiasma y quieres intercambiar cosas, no te quedes parado, escribe a: Miguel Ortega Bravo, C/Ramón Gómez de la Serna, 53-2º A. 28035 (Madrid). Envía tu foto. Para todas las edades.

Hola Tengo 13 años y quiero formar un club de juegos de Rol. Se intercambiarán trucos y pistas. Manda una foto y una lista con los juegos de Rol que tienes a: Samuel Ruíz Santos, C/Gutierrez Albelo, 9. 38550 Arafo (Tenerife).

Quiero formar un club dedicado a las consolas Nintendo. Ser miembro del club es gratis. Hay sorteos. Escribe y te mandaré un carnet y una página de trucos de tus juegos (indica la consola). Escribe a: Xavi Martorell Pla, C/Sant Josep de la Montanya, 280. 43500 Tortosa (Tarragona).

Quiero hacer un club en contra de PlayStation y Sega. Los interesados llamar al Tel. 91/ 741 67 18. Preguntar por Adrián. Es gratis. Sólo Madrid.

Club Nintendo 2. Si quieres saber todos los últimos trucos de cualquier consola Nintendo llama al Tel. 93/ 490 01 59. Es Gratis. Preguntar por Iván.

Vídeo Manga maniáticos. Aquí está vuestra salvación, un club de manga y videojuegos. Es gratis. De 0 a 100 años. Escribe a: Roger Planes Campronon, C/Muntaner, 281 4º 1ª. 08021 (Barcelona).

Hola Me llamo Nacho y quiero formar un club de Dragon Ball Z. Nos cartearemos y cambiaremos de todo. Los interesados (de 10 a 11 años) escribir a: Ignacio Alonso Vega, C/Cervera, 7. 38109 El Rosario (Tenerife).

Club Goku. Si eres un fan de Bola de Dragon Z ¿a qué esperas? Gratis y para chicos/as de 0 a 100 años. Escribir a: David Llopis Nieto, C/San Vicente de Paul, 2. 12540 Vilanal (Castellón).

Club Manga. Es gratis. Carnet de socio. Escribe a: Alex Mocholi Miguel, C/Arcadio Balaguer, 38-3º 5ª. 08860 Castelldefels (Barcelona).

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia .... Código Postal .... Teléfono ....

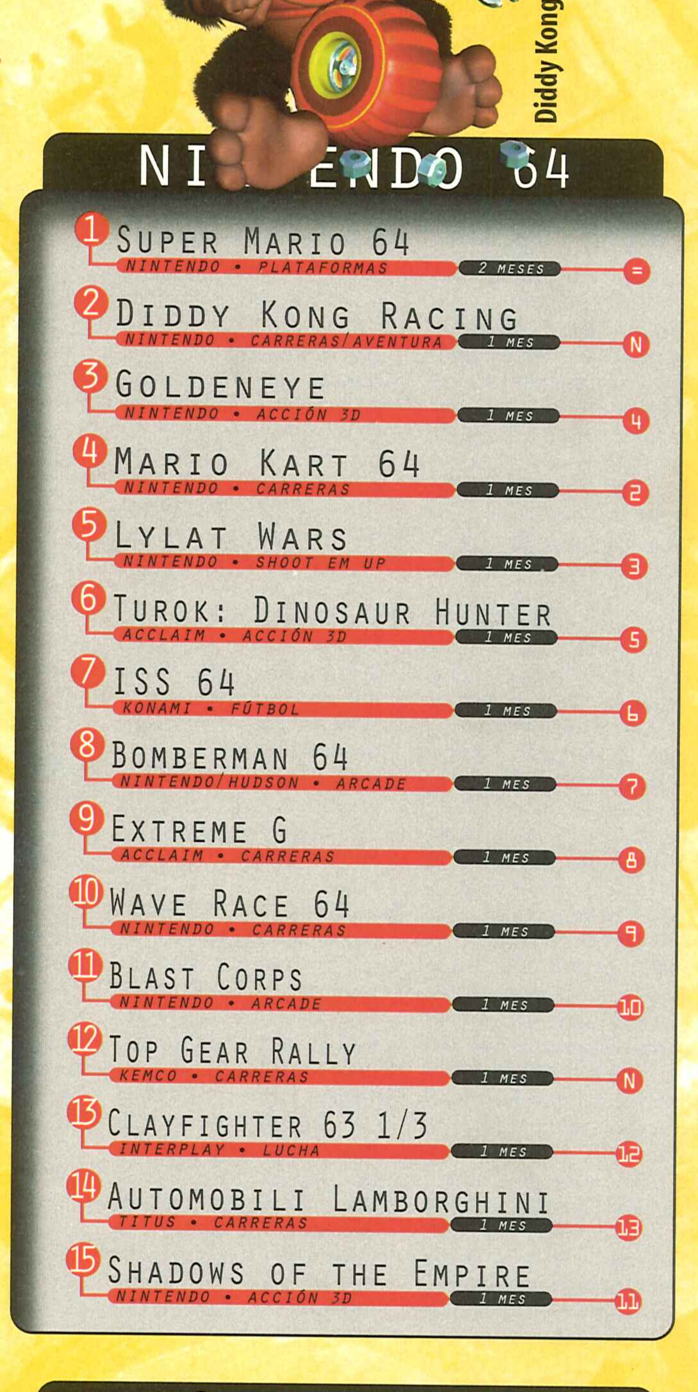
Texto: ....
....
....
....
....
....
....

❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

EL PULSO

NOVEDADES PARA N64 Y GB; Y LA SUPER, AÚN A LA ESPERA

Así está el panorama Nintendo estas fechas: buen ritmo de lanzamientos para N64, cosas interesantes para portátil (y aluvión de cartuchos que van a venir), pero poco realmente nuevo para Super Nintendo. La situación tiene visos de seguir así excepto en el caso de SNES, porque ya tenemos a la vista algunos lanzamientos jugosos para 16 bits. Hablamos de una nueva entrega de Kirby, la tercera, un RPG, algún que otro puzzle y más sorpresas...



Diddy Kong Racing Nintendo 64

NINTENDO 64

1	SUPER MARIO 64	NINTENDO • PLATAFORMAS	2 MESES	=
2	DIDDY KONG RACING	NINTENDO • CARRERAS/AVENTURA	1 MES	N
3	GOLDENEYE	NINTENDO • ACCIÓN 3D	1 MES	4
4	MARIO KART 64	NINTENDO • CARRERAS	1 MES	2
5	LYLAT WARS	NINTENDO • SHOOT EM UP	1 MES	3
6	TUROK: DINOSAUR HUNTER	ACCLAIM • ACCIÓN 3D	1 MES	5
7	ISS 64	KONAMI • FÚTBOL	1 MES	6
8	BOMBERMAN 64	NINTENDO/HUDSON • ARCADE	1 MES	7
9	EXTREME G	ACCLAIM • CARRERAS	1 MES	8
10	WAVE RACE 64	NINTENDO • CARRERAS	1 MES	9
11	BLAST CORPS	NINTENDO • ARCADE	1 MES	10
12	TOP GEAR RALLY	KEMCO • CARRERAS	1 MES	N
13	CLAYFIGHTER 63 1/3	INTERPLAY • LUCHA	1 MES	12
14	AUTOMOBILI LAMBORGHINI	TITUS • CARRERAS	1 MES	13
15	SHADOWS OF THE EMPIRE	NINTENDO • ACCIÓN 3D	1 MES	11

SUPER NINTENDO

1	TERRANIGMA	NINTENDO / ENIX • RPG	9 MESES	=
2	DONKEY KONG COUNTRY 3	NINTENDO • PLATAFORMAS	9 MESES	=
3	LUCKY LUKE	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	1 MES	4
4	TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL	INFOGRAMES • AVENT./PLATAF.	1 MES	3
5	LOST VIKINGS 2	INTERPLAY • ACCIÓN/ESTRATEGIA	3 MESES	=
6	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	1 MES	7
7	STREET FIGHTER ALPHA 2	CAPCOM • LUCHA	1 MES	8
8	TETRIS ATTACK	NINTENDO • PUZZLE	1 MES	9
9	SUPER STAR WARS	LUCASARTS • AVENT./PLATAF.	1 MES	6
10	KIRBY'S FUN PACK	NINTENDO • PLATAFORMAS	5 MESES	=

GAME BOY

1	DONKEY KONG LAND III	NINTENDO • PLATAFORMAS	1 MES	N
2	TETRIS PLUS	NINTENDO • PUZZLE	1 MES	1
3	TUROK	ACCLAIM • PLATAFORMAS/ACCIÓN	1 MES	N
4	LUCKY LUKE	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	1 MES	2
5	DONKEY KONG LAND 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	1 MES	3

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 52. Guías: Coleccionable Super Mario 64 • DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2



NA 53. Guías: Super Mario 64 • DKC 3 • Tintin: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64



NA 54. Guías: Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintin: El Templo del Sol



NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 56. Guías: Super Mario Kart • Spirou • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars



NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin: El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2



NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES



NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

GoldenEye 007

A todos los agentes secretos, en especial los que se apodan Bond. Nintendo Acción pone en marcha una estupenda guía práctica para salir airosos de la misión "GoldenEye". En este número ofrece consejos, argucias y detallados mapas que os ayudarán a completar las dos primeras misiones del juego casi con los ojos cerrados. Imprescindible hacerse con ella. Órdenes de M.

MISIÓN 1
ARKANGELSK
PARTE 1: DAM

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- **MODO AGENT**
  1. Saltar desde la plataforma.
- **MODO SECRET AGENT**
  Objetivos anteriores y
  2. Neutralizar todas las alarmas.
- **MODO 00 AGENT**
  3. Instalar un módem camuflado.
  4. Interceptar copia de seguridad de los datos.

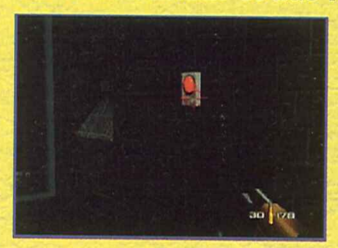
1 Saltar desde la plataforma

El lugar desde el que debes saltar se encuentra **frente a la segunda torre de vigilancia de la presa (la del centro de las 3** que hay). Acércate al borde y saltarás automáticamente.

GUÍA DE COLORES

- DIFICULTAD BAJA
- DIFICULTAD MEDIA
- ALTA DIFICULTAD

2 Neutralizar todas las alarmas



Existen **4 alarmas** que debes neutralizar a tiro limpio. La primera está en la **sala junto a la valla metálica**. Las otras tres las encontrarás en cada una de las torres de vigilancia de la presa.

3 Instalar un módem camuflado

El **terminal de ordenador** al que debes conectar el módem se encuentra en la **parte de atrás de la caseta donde está la primera alarma**. Tienes que elegir el módem desde el inventario y colocarlo con el botón Z.

4 Interceptar copia de seguridad de los datos

Para interceptar los datos, primero tienes que **localizar los archivos informáticos**. Su posición es subterránea y accederás a ellos si **bajas por la primera torre de vigilancia** de la presa hasta los sótanos, y giras luego hacia la **izquierda**.

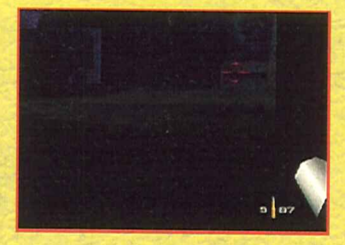


LOS CONSEJOS DE M

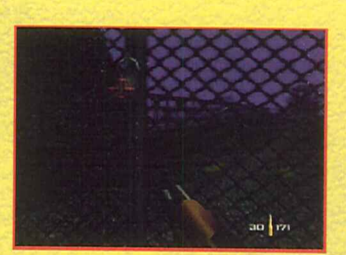
•En el modo Agent descubrirás un **chaleco antibalas** en la **torre número 2** del campamento.



•En la torre número 1 del campamento encontrarás el **fusil de francotirador**.



•El búnker es menos peligroso si terminas con su ocupantes **desde lejos con el fusil** de francotirador.



•**No existe llave para la verja metálica.** Tendrás que volar de un tiro el candado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

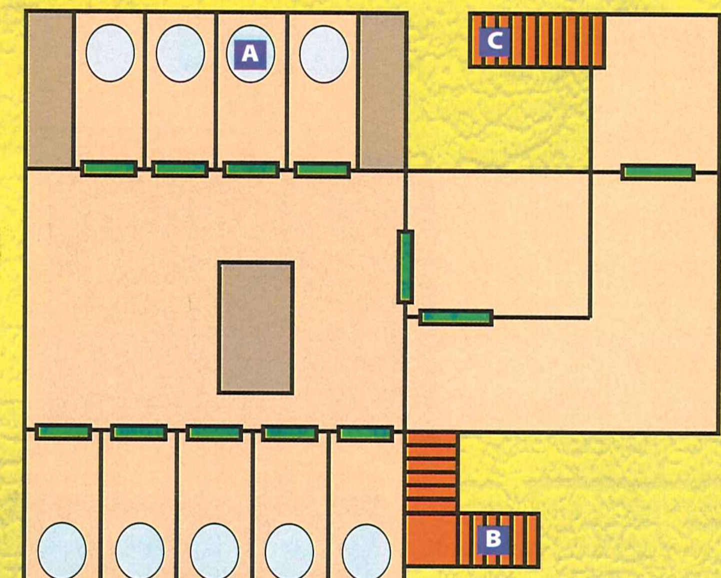
1. Alcanzar la entrada del área del laboratorio.
2. Reunirse con 006.
3. Destruir los tanques de almacenaje en "Bottling Room".
4. Impedir que disparen a los científicos.

MODO SECRET AGENT

Objetivos anteriores y
5. Contactar con el Agente Doble.

LEYENDA

A-A ESCALERAS CONECTADAS
B-B ESCALERAS CONECTADAS
4 LOCALIZACIÓN DE LOS CIENTÍFICOS
5 POSICIONES POSIBLES DEL AGENTE DOBLE



LOS CONSEJOS DE M

•El **sigilo es primordial** en la primera parte de esta fase. Usa tu **pistola con silenciador** y no permitas que los enemigos disparen, o el ruido alertará a los demás guardias.
•**Si te quedas sin minas**, no te quedará otro remedio que usar tu pistola para destruir los tanques de almacenaje.

5 Contactar con el Agente Doble

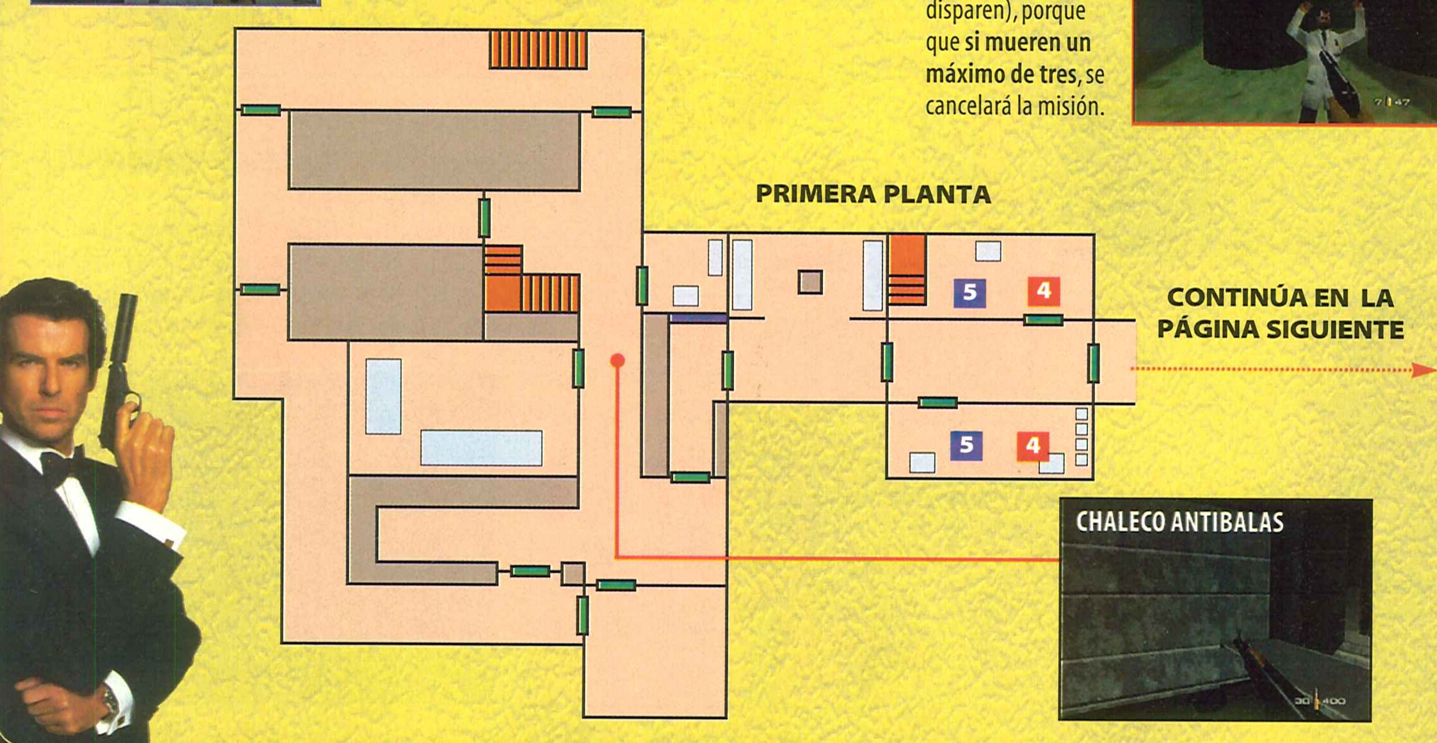


El **Dr. Doak** es en realidad un agente doble que te facilitará la misión, proporcionándote un **descodificador para la puerta de acceso a Bottling Room**. El Dr. es un tipo muy nervioso y nunca se encuentra en el mismo sitio. Aún así, en el mapa **hemos colocado sus ubicaciones más habituales**. Le reconocerás porque **lleva una perilla**.

4 Impedir la muerte de los científicos



Evita disparar a los científicos (y que les disparen), porque que **si mueren un máximo de tres**, se cancelará la misión.



PRIMERA PLANTA

Esta consola activa la puerta de seguridad de acceso al laboratorio.

VIENE DE LA PÁGINA ANTERIOR

Ésta otra activa la puerta de seguridad de acceso a la sala de los barriles.

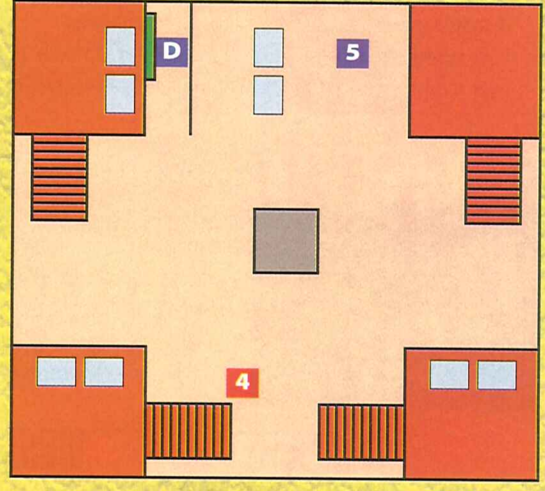
KEY CARD A

CHALECO ANTIBALAS

1 Alcanzar la entrada del área del laboratorio

El **laboratorio está en la primera planta,** cerca del lugar donde se encuentra la Keycard A. Sólo queda traspasar la puerta de acceso para **completar la misión.**

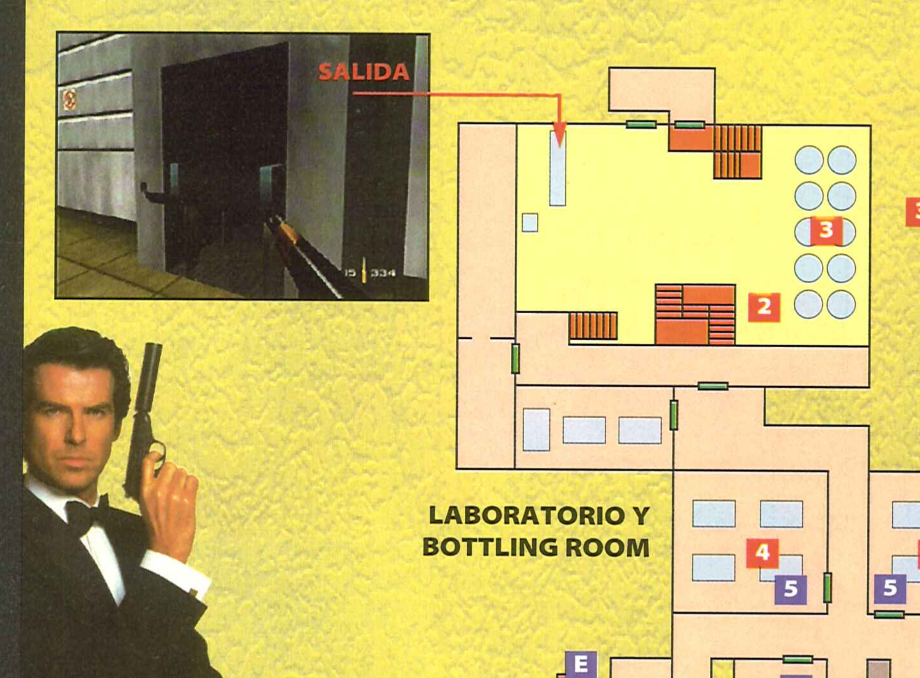
BARREL ROOM (ALMACÉN DE BARRILES)



2 Reunirse con 006

El agente 006 ha llegado antes que tú a la sala de los tanques de almacenaje. **Habla con él y asegúrate de que no haces estallar los depósitos** hasta que se haya alejado de la zona.

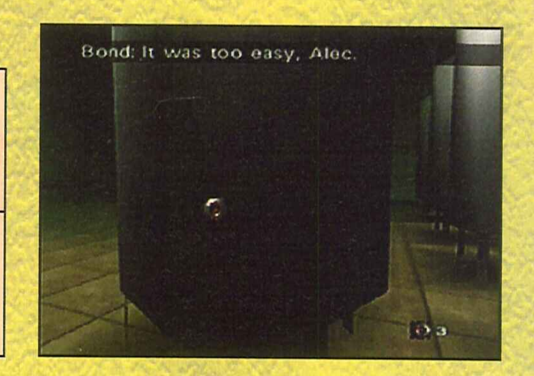
Trevelyan: Glad you could make it, 007.



LABORATORIO Y BOTTLING ROOM

3 Destruir los tanques de almacenaje en Bottling Room

Existen **10 tanques de productos químicos.** Para volarlos, debes utilizar **minas de explosión** a distancia. Una sola tiene potencia para destruir **2 tanques,** por lo que lo mejor será que las distribuyas en zig zag.

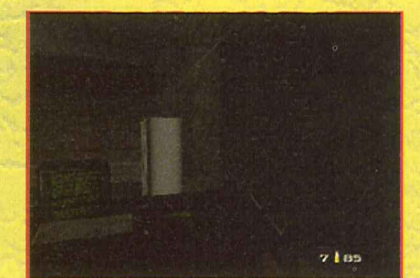


OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- **MODO AGENT**
  1. Encontrar la llave de encendido del avión.
  2. Escapar en el avión.
- **MODO SECRET AGENT**
  Objetivos anteriores y
  3. Destruir la Batería de Misiles.
- **MODO 00 AGENT**
  Objetivos anteriores y
  4. Destruir los emplazamientos de cañones.

1 Encontrar la llave de encendido del avión

La susodicha llave se encuentra en la **caseta que ves en cuanto sales al exterior, en el lado izquierdo.** Ten cuidado porque hay dos guardias custodiándola.



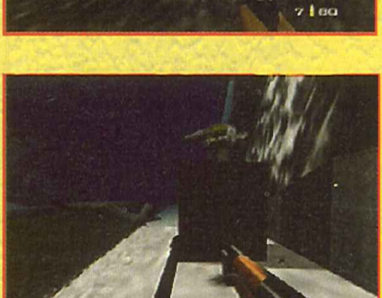
2 Escapar en el avión

Para cumplir este objetivo, simplemente tienes que **colocarte frente a la puerta del avión y pulsar el botón B.** En la pantalla aparecerá una sorprendente secuencia del despegue.



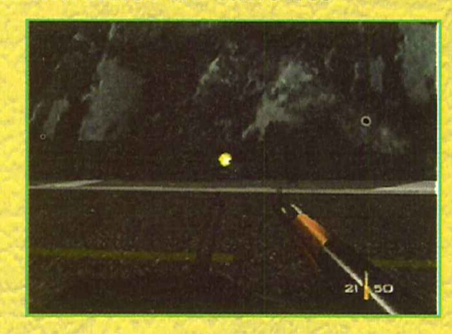
3 Destruir la Batería de Misiles

Se encuentra **justo delante del avión.** Te resultará más sencillo acabar con ella si llevas el **carro de combate**; de lo contrario, tendrás que **usar las granadas.**



4 Destruir los emplazamientos de cañones

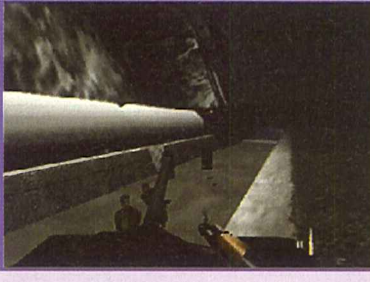
Hay **3 emplazamientos** de cañones en esta fase. El **primero está hacia la mitad de la pista,** en el lado izquierdo. Las otras 2 las verás al final, en **cada una de las 2 esquinas.** Debes utilizar **el carro de combate.**



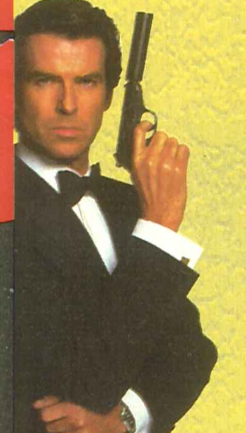
EL CARRO DE COMBATE



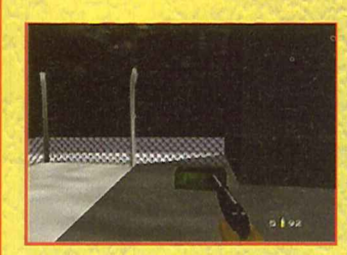




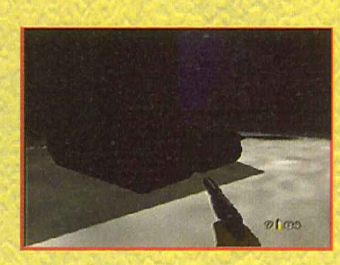
Uno de los atractivos de esta misión es que podemos utilizar un carro de combate. No sólo te divertirá pilotarlo, sino que además podrás aprovecharte de su potente cañón y de su capacidad para arrollar a los peatones...



LOS CONSEJOS DE M



•Hay **más granadas** en la parte de atrás del edificio donde está oculta la llave de encendido del avión.



•¡¡Uy!! ¿Habíamos dicho dónde está el **carro de combate? Pues en el exterior,** en el lado derecho.



•En el mismo pasillo donde empiezas la fase, encontrarás **minas con temporizador y granadas.**

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

1. Desconectar la antena de comunicación.
2. Entrar en la base a través de la torre de ventilación.

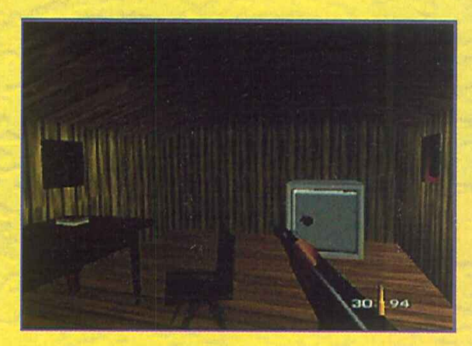
MODO SECRET AGENT

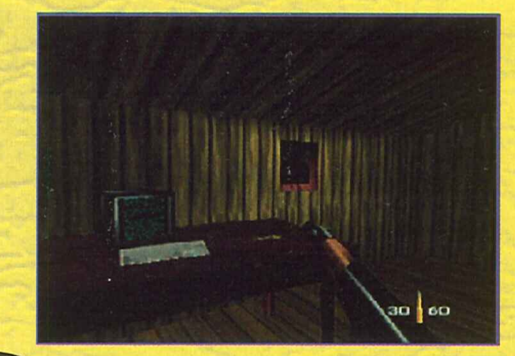
Objetivos anteriores y

3. Conseguir la llave de la caja fuerte.
4. Robar los planos del búnker.

4 Robar los planos del Búnker

Una vez que te has hecho con la llave, **dirígete a la cabaña de la izquierda en la zona vallada.** Dentro encontrarás la caja donde están ocultos los planos del búnker subterráneo.





3 Conseguir la llave de la caja fuerte

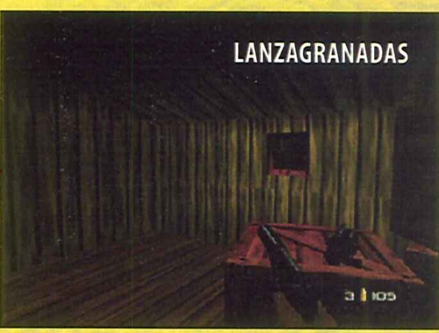
La llave de la caja fuerte que guarda los planos está en la **casa que hay en el desvío de la derecha, en la segunda intersección del camino principal.** No sólo está fuertemente protegida, sino que además tendrás que **localizar antes otra llave para abrir la caseta.**

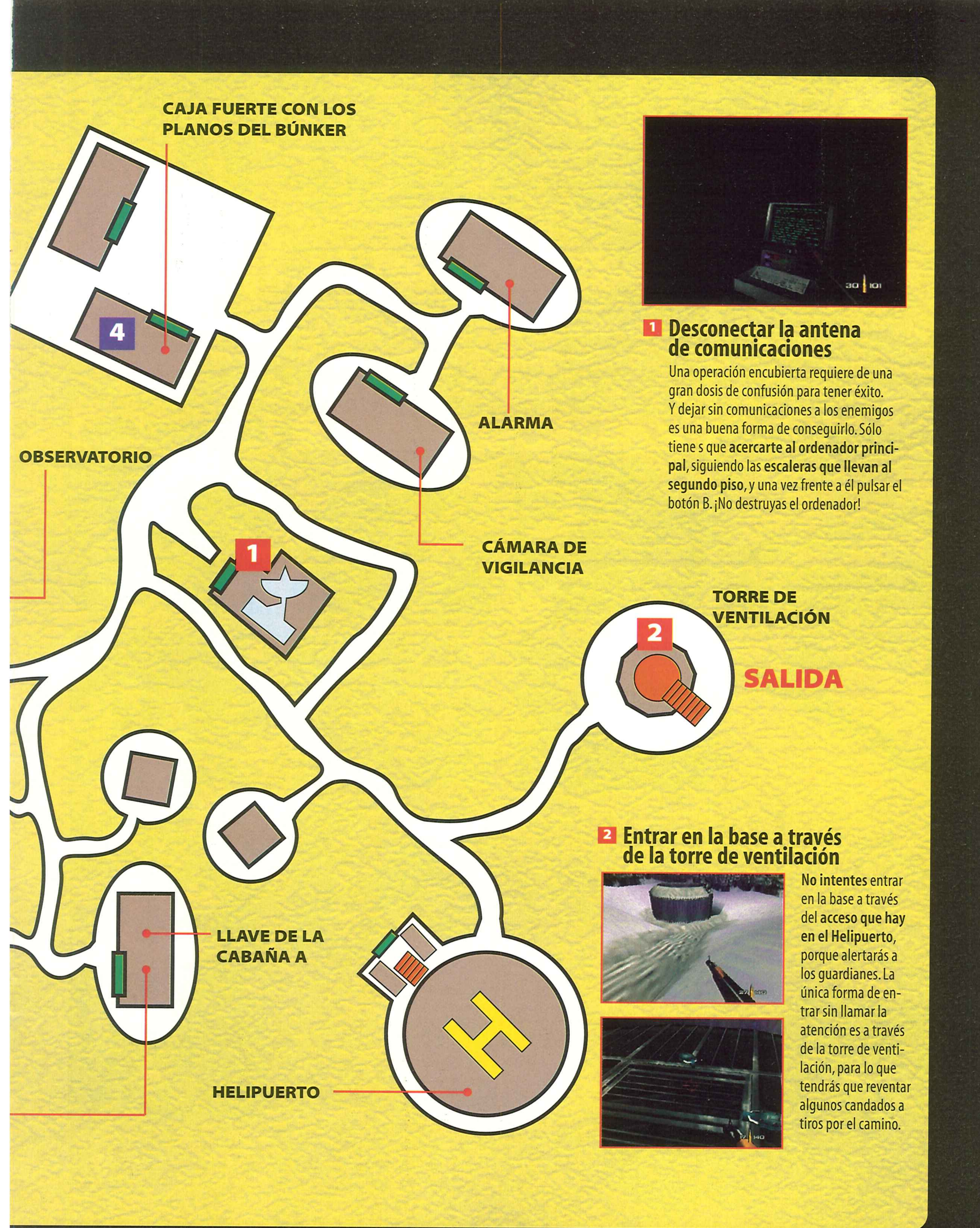
LOS CONSEJOS DE M

- Algunas cabañas cuentan con **sistema de vigilancia por vídeo y alarmas sonoras.** Asegúrate de haber eliminado ambos mecanismos antes de introducirte por la torre de ventilación.
- Los **francotiradores** tienen **predilección por los lugares altos.** Así que ya sabes hacia dónde tienes que apuntar en cuanto te hagas con un bonito fusil de mira telescópica.
- En cuanto desconectes las comunicaciones, **selecciona un arma de tiro rápido** ya que la el ataque de los guardias va a ser constante.
- Las **cabañas son lugares excelentes para conseguir municiones.** Sólo hay que permanecer en el quicio de la puerta y defender el único punto por el que te pueden atacar. Luego toca recolectar...









1 Desconectar la antena de comunicaciones

Una operación encubierta requiere de una gran dosis de confusión para tener éxito. Y dejar sin comunicaciones a los enemigos es una buena forma de conseguirlo. Sólo tiene s que **acercarte al ordenador principal**, siguiendo las **escaleras que llevan al segundo piso**, y una vez frente a él pulsar el botón B. ¡No destruyas el ordenador!

2 Entrar en la base a través de la torre de ventilación

No intentes entrar en la base a través del **acceso que hay en el Helipuerto**, porque alertarás a los guardianes. La única forma de entrar sin llamar la atención es a través de la torre de ventilación, para lo que tendrás que reventar algunos candados a tiros por el camino.

Blast Corps

¡No dejes nada en pie! (y 3)

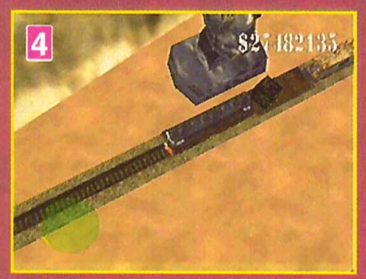
Nuestra superguía llega al final de su viaje. En este último capítulo os contamos cómo pasar algunos de los niveles más difíciles del juego. La recompensa si lo lográis es muy jugosa: viajar a las fases del espacio.

Ebony Coast







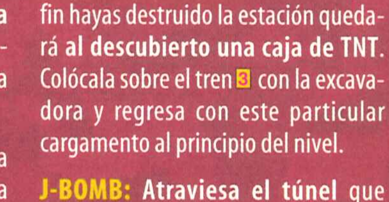






MARCHA ATRÁS: Antes de empezar, retrocede por la vía y **empuja una caja de TNT** que encontrarás allí 1. El objetivo es **volar la piedra** que bloquea el túnel que hay detrás del tren.

"GOODBYE" ESTACIÓN: Ahora monta la **excavadora en el tren** y dirígete a la estación 2. Baja y no dejes ni los cimientos en pie.



CARGAMENTO DE TNT: Cuando por fin hayas destruido la estación quedará **al descubierto una caja de TNT**. Colócala sobre el tren 3 con la excavadora y regresa con este particular cargamento al principio del nivel.

J-BOMB: Atraviesa el túnel que abriste antes con el tren, y pon la caja de **TNT junto a la cabeza de piedra** 4. Al explotar, dejará al descubierto una sorpresa: el J-Bomb.

TRES CABEZAS: Sobrevuela el mar con el J-Bomb hasta que encuentres una **isla que tiene una figura humana dibujada** en su superficie. Allí verás también tres cabezas que te va a tocar destruir 5. También hay **varios RDU**.



PUNTO DE COMUNICACIÓN: De vuelta a tierra firme, dirígete a la **carretera que hay junto a la estación** y coge la dirección opuesta al final del nivel. Cuando atravieses el **segundo túnel**, te encontrarás un punto de comunicación junto al agua 6.

ENCUENTRA OTRO CIENTÍFICO: Sigue **el curso del río** a partir del punto de comunicación que encontraste antes, y al final localizarás a otro científico. Está en un lugar al que llegas tras pasar por un arco de piedra 7.



Obsidian Mile









A DESTRUIR: El meollo de este nivel consiste simplemente en **destrozar una hilera de edificios** con el Cyclone Suit (pantallas 1 a 4). No hay puntos de comunicación ni nada más que descubrir.

Crystal Rift















COGE EL BUGGIE: Lleva el tren a la estación, **descarga el buggie** 1 y desciende por el **camino de la izquierda**. Destruye con él los primeros dos o tres edificios que te encuentres.

AHORA LA EXCAVADORA: Ahora puedes cruzar el nivel para **coger la excavadora** 2 que está al final, y ocuparte del resto de los edificios.

CADA BLOQUE EN SU AGUJERO: Al final del nivel tienes que llevar **cuatro bloquesa sus agujeros** 3. Coloca los tres últimos y empuja el bloque que hay al final hasta el primer hueco.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: Una vez que le hayas dejado el camino despejado al camión, **retrocede desde el lugar donde comienzas** el nivel para encontrar el primer punto de comunicación 4.

LA EXCAVADORA, EL BLOQUE Y LA FURGONETA: En la zona donde están los edificios tienes que usar la excavadora para **empujar un enorme bloque de piedra** de lado a lado de la carretera 5. Cuando lo hayas encajado en el agujero correspondiente, se abrirá un túnel que te **conduce hasta la furgonetadel** "Equipo A" 6.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: En la zona más alejada del mapeado, más allá del lugar donde está el camión que marca el final de nivel, hay un **camino de RDU**. Síguelo, cruza el puente y te darás de bruces con el segundo punto de comunicación 7.

Diamond Sands





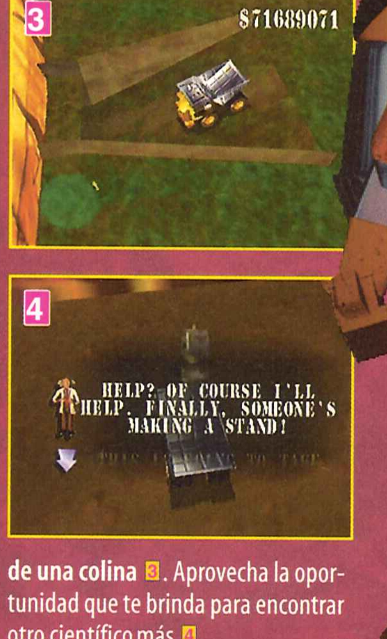
PASA BAJO EL PUENTE: La **vía del tren** que cruza de parte a parte este nivel te **impide destruir de una vez los bloques de casas**, así que no queda más remedio que ir cruzando a toda velocidad de un lado a otro **por los túneles** que te encuentras 1.

DE BLOQUE EN BLOQUE: Cambia de lado rápidamente cada vez que rompas un bloque de casas 2. El segundo grupo se **destruye automáticamente** cuando te cargas los **depósitos azules** que hay en el lado derecho. Al final del nivel tienes que empujar las cajas de TNT contra el gran edificio.

Glory Crossing







¿DÓNDE ESTÁ EL PRIMER EDIFICIO?: Al comenzar este nivel tienes que recorrer un pequeño trecho antes de llegar al sitio donde está toda la "movida". Es fácil que vayas directo al centro del pueblo sin darte cuenta de que el **primer edificio que tienes que destruir se encuentra más a la derecha del mapeado** 1. Ahora ya lo sabes, así que sería imperdonable que aún siguieras cayendo en este error.

EL CAMIÓN EN ACCIÓN: El resto del trabajo consiste en **atravesar el pueblo destruyendo únicamente los edificios imprescindibles** 2. Esto es fundamental, porque el camión con la carga radioactiva viene muy cerca y el más mínimo parón puede resultar fatal para tu misión.

OTRO CIENTÍFICO: En la parte **superior izquierda del mapeado** hay una **rampa** que se introduce en la **ladera de una colina** 3. Aprovecha la oportunidad que te brinda para encontrar otro científico más 4.

Ember Hamlet



CYCLONE SUIT: Este es otro nivel que no tiene otro misterio que **destruir lo que se cruce en tu camino**, vamos, en el del camión. Si quieres que te resulte más fácil, **destruye un edificio que hay junto a la vía** 1 para hallar el **Cyclone Suit** 2. Su potencia destructora te irá mejor.

Angel City





EL CAMIÓN PUEDE CON TODO: Este es básicamente el **mismo nivel que Obsidian Mile**, sólo que ahora estás a los mandos del camión 1. Conduce **a través del canal** que hay al principio y después utiliza tu depurada **técnica de derrapaje** para arrasar con todos los edificios 2.

Oyster Harbour













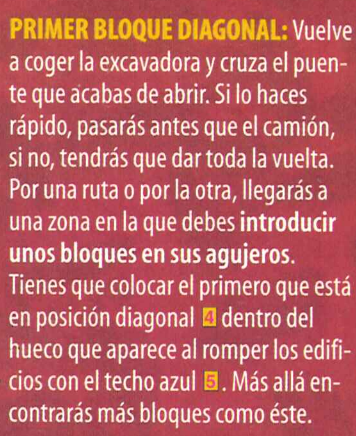
MISILES CONTRA LOS BLOQUES: Puedes romper los bloques de colores con los misiles del Ballista 1, pero es mejor que **bajes de la colina a pie** y vayas directamente a por la excavadora para hacer ese trabajito con ella.

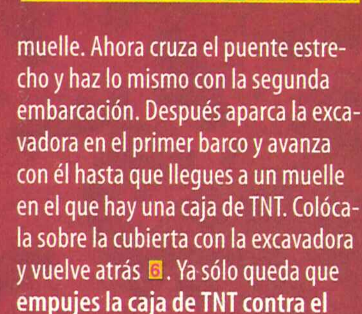
TNT SOBRE LA GRÚA: Ve a la zona donde están las cajas de TNT, pero **no actives ninguna todavía. Baja el soporte de la grúa** y sube una de las cajas 2 en él.

VUELA EL PUENTE: Pon la TNT sobre el **cuarto segmento** del puente contando desde el más alejado, y romperás todos de una vez 3.

PRIMER BLOQUE DIAGONAL: Vuelve a coger la excavadora y cruza el puente que acabas de abrir. Si lo haces rápido, pasarás antes que el camión, si no, tendrás que dar toda la vuelta. Por una ruta o por la otra, llegarás a una zona en la que debes **introducir unos bloques en sus agujeros.** Tienes que colocar el primero que está en posición diagonal 4 dentro del hueco que aparece al romper los edificios con el techo azul 5. Más allá encontrarás más bloques como éste.

TNT SOBRE EL BARCO: Ahora viene la parte más complicada de este dificilísimo nivel. **Cruza por encima del primer barco, aparca la excavadora en el segundo, ve a pie hasta el tercero** y da marcha atrás para llevarlo a su muelle. Ahora cruza el puente estrecho y haz lo mismo con la segunda embarcación. Después aparca la excavadora en el primer barco y avanza con él hasta que llegues a un muelle en el que hay una caja de TNT. Colócala sobre la cubierta con la excavadora y vuelve atrás 6. Ya sólo queda que **empujes la caja de TNT contra el último edificio del nivel.**







HUNDIR LA FLOTA: ¿Salvaste el camión? Pues ahora **destruye el barco** que hay en el muelle del principio con los **misiles del Ballista** 7.





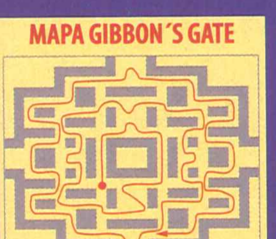
PUNTO DE COMUNICACIÓN: Conduce el **Ballista a lo largo la montaña** y dispara contra los edificios que hay en el lugar donde tuviste que empujar los bloques 8. Allí hay un punto de comunicación que más tarde tienes que activar a pie.

EL CIENTÍFICO: Vuelve a por la TNT que hay en la zona de los tres barcos, pero esta vez empújala contra los bloques que hay a la derecha del tercero. Ahora tienes el camino libre para **navegar hasta la isla** donde está otro científico (pantallas 9 y 10).

Los bonus

MAPA BABOON CATACOMB

MAPA GIBBON'S GATE



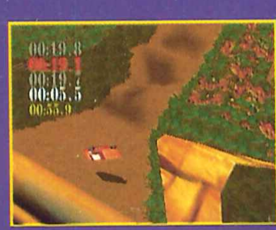
MAPA TWILIGHT FOUNDRY



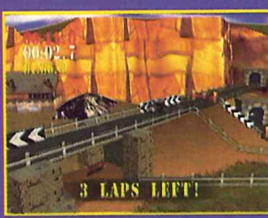
Nota: Este nivel aparece en la primera entrega de la guía.



BABOON CATACOMB (Oro: 1:10; Platino: 45 sec): Este es un Pac Man gigante, con excavadoras en vez de fantasmas. Sigue el camino que te indicamos para conseguir todos los RDU en un tiempo récord.



BISON RIDGE (Oro: 1:20; Platino: 1:04): Para conseguir vueltas de 17-18 segundos en este circuito, tienes que acortar atravesando el césped por el camino de la derecha después de dar el gran salto.



COBALT QUARRY (Oro: 40 sec; Platino: 36 sec): Este circuito es bastante corto y no tiene mayor complicación conseguir el oro. La furgoneta negra es el vehículo que mejor se ajusta al recorrido.



CORVINE BLUFF (Oro: 55 sec; Platino: 46 sec): De nuevo la furgoneta es la mejor opción para el oro. Ve por la orilla derecha del río al cruzar la meta. Siguiendo el curso del río llegas a un punto de comunicación.



DAGGER PASS (Oro: 2 min; Platino: 50 sec): Aterriza sobre ocho plataformas móviles. Una está al comienzo, seis bordean la costa, y la última en la colina del castillo (dentro de éste hay otro punto de comunicación).



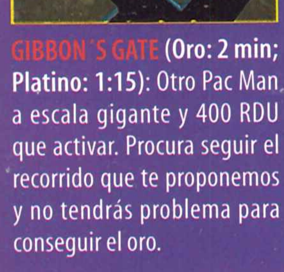
DARK HEARTLAND (Oro: 1:30; Platino: 44 sec): Destruye todos los edificios con los misiles del Ballista, pero no abuses porque escasean. Al romper algunos, aparecen nuevas cajas de munición.



FALCHION FIELD (Oro: 30 sec; Platino: 21 sec): Ve hacia arriba para hallar las dos primeros depósitos de gas; a la derecha del pueblo están los dos siguientes y sigue la vía del tren para encontrar los dos últimos.



GEODE SQUARE (Oro: 40 sec; Platino: 20 sec): Las esferas que se mueven más rápido son más fáciles de romper si te sitúas en uno de los extremos de su recorrido. Hay un punto de comunicación en el edificio rojo.



GIBBON'S GATE (Oro: 2 min; Platino: 1:15): Otro Pac Man a escala gigante y 400 RDU que activar. Procura seguir el recorrido que te proponemos y no tendrás problema para conseguir el oro.



GLANDER'S RANCH (Oro: 1:45; Platino: 1:33): Sigue las líneas que hay en la carretera para encontrar un atajo campo a través. Mejor que lo intentes con el coche rojo o con la furgoneta.



LIZARD ISLAND (Oro: 2:30; Platino: 1:30): Hay esferas y plataformas en la isla principal (allí hay también un punto de comunicación) y en las que están a izquierda y derecha suyo. No toques los volcanes.



MAGMA PEAK (Oro: 2 min; Platino: 1:37): Debes posarte sobre los objetivos a medida que asciendes por el interior de un volcán. En la parte exterior te espera un punto de comunicación para cuando termines.



MICA PARK (Oro: 50 sec; Platino: 30 sec): Esta fase es similar a Dark Heartland, solo que ahora no te quedarás sin misiles y la cámara está fija. Esto te puede traer alguna complicación con el control.



MORAINE CHASE (Oro: 1:10; Platino: 1:01): Ataja girando a la izquierda después del tercer muro, sin contar el que hay junto a la meta, y volviendo a girar a la izquierda para salir de nuevo a la pista.



MORGAN HALL (Oro: 1:10; Platino: 35 sec): Hay cajas de TNT suficientes, y algunas sólo tienes que tocarlas para que se activen, porque destruyen los edificios aunque no estén pegadas a ellos.



SALINE WATCH (Oro: 1:40; Platino: 45 sec): Tienes que posarte sobre tres hileras de cinco postes cada una. También hay un punto de comunicación sobre un enorme bloque a la izquierda del nivel.

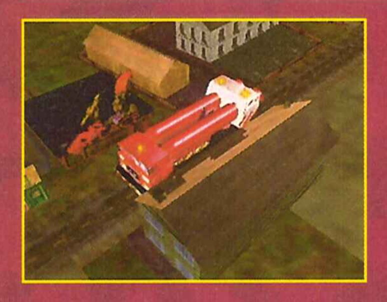


SILVER JUNCTION (Oro: 1 min; Platino: 30 sec): Los contenedores están bastante dispersos en esta fase, así que trata de no perderte ninguno y desplázate rodando en vez de caminar.



SKERRIES (Oro: 2 min; Platino: 1:35): Hay un atajo fabuloso: gira a la derecha tras atravesar el segundo puente y entrarás en un túnel secreto que cruza la montaña hasta el otro lado del circuito.

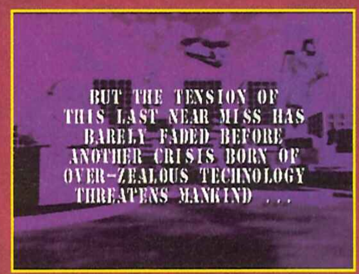
Primer final

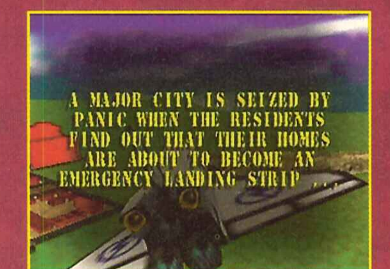






Si has seguido paso a paso las instrucciones y consejos que te hemos venido dando, ha llegado el momento de que asistas al primer final del juego.Pero tranquilo, porque **«Blast Corps» todavía esconde varias sorpresas más**. Prepárate bien, porque nos vamos al espacio.





Moon





PASEO LUNAR: Has llegado a la Luna, así que tendrás que acostumbrarte a la **falta de gravedad**. Recuerda que el camión alcanza altas cotas de destrucción si **aprovechas los desniveles** para saltar, y aterrizas sobre los edificios (pantallas 1 y 2).

Shuttle Clear







PRIMER EDIFICIO: Para empezar, conduce el **camión hacia la derecha del nivel** hasta que veas un edificio rodeado de cajas de TNT 1. Empuja una contra el edificio y al explotar **liberará al Thunderfist**. No dudes en cambiar de vehículo.





THUNDERFIST: Retrocede con el Thunderfist **hasta el principio** del nivel y acaba con todos los edificios que hay allí 2. Después sigue adelante.

A POR LAS OFICINAS. En la parte final del nivel te esperan unos **grandes bloques de oficinas**, que son los que más trabajo te van a dar. Aplícate a fondo con ellos 3.

SUCCESSFUL LANDING: Durante toda la fase debes estar atento a los **mensajes que te informan sobre la altura del Shuttle**. Cuando **baje de 10.000 pies**, comienza a preocuparte, porque eso significa que el transbordador espacial está a punto de aterrizar. Si logras que **tome tierra sin ningún percance** 4, la luna será tu próximo objetivo 5.

Mercury





A TODA MECHA: El resto de planetas sólo es accesible cuando has conseguido el **oro en los niveles principales y fases de bonus**. Aquí debes recorrer el circuito en tiempo récord. Ajusta por el interior y procura no ir por el aire para dar **vueltas en 18 segundos** (pantallas 1 y 2).

Venus





ABAJO LOS EDIFICIOS: La mecánica de este nivel es muy similar a la de la Luna, pero esta vez el **tiempo es más escaso, y los edificios más duros** de romper. Están distribuidos en **cuatro grupos, uno en cada esquina del nivel** (pantallas 1 y 2).

Mars





A SALTOS CON EL CAMIÓN: Tienes que **romper unas esferas** aprovechando los desniveles del terreno. Es relativamente fácil destruir las más bajas, pero para llegar hasta las elevadas tendrás que coger carrerilla y apuntar muy bien (pantallas 1 y 2).

Neptune





CARRERA SIDERAL: En Neptuno disputas una nueva **carrera contrarreloj con la excavadora**. Desplázate por el interior de la pista, evita los desniveles y aprovecha el gran salto que hay en el circuito para plantarte en la siguiente esquina en menos que canta un gallo (1 y 2).





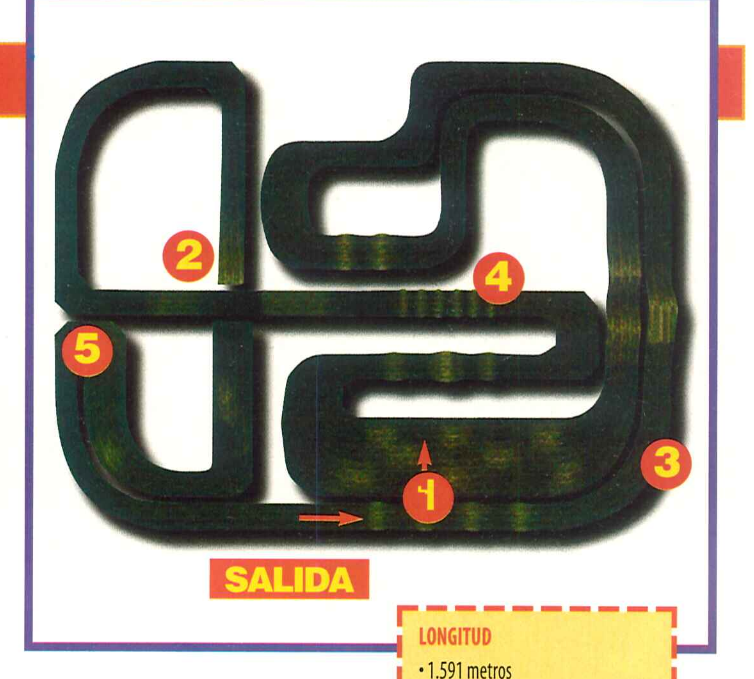
En la tercera entrega de nuestra guía os damos los consejos necesarios para que al recorrer los circuitos de la "Star Cup" podáis cumplir el sueño de cualquier piloto: simplemente mirar por el espejo retrovisor para ver qué tal lo están haciendo vuestros rivales.

CLAVES PARA GANARLO TODO (3)



WARIO STADIUM

El canalla de Wario posee un **larguísimo circuito**, más propicio **para el motocross que para los karts**. ¡Písale fuerte y ten cuidado con los baches!



LONGITUD
- 1.591 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 4:31.45
- Intermediate: 3:00.56
- Advanced: 2:23.69

1 Vueltas en siete segundos





Las **ondulaciones del terreno** que hay **después de la meta** son la clave de uno de los mejores **atajos del juego**. Tienes que llegar a la parte más alta de cualquiera de ellas en ángulo de 90º con el muro de la izquierda, y presionar el **botón R** justo antes de tocarlo para saltar por encima. Una vez al otro lado, date la vuelta y repite la operación dirigiendo tu kart a la derecha de la pancarta de meta. Es difícil, pero permite dar cada **vuelta al circuito en siete segundos** aproximadamente.

2 ¡Que les parta un rayo!



Si quieres fastidiar realmente a tus rivales, espera a **conseguir el ítem del rayo** y guárdalo para **cuando estén subiendo la rampa** que precede al gran salto de este circuito. Al **hacerse enanos** no llegarán al otro lado, sino que **se caerán abajo** y perderán un montón de tiempo.

3 Terreno propicio



La amplitud y anchura de estas pistas propician los **derrapes en algunas de sus generosas curvas**. En la que viene tras la meta, por ejemplo, puedes **hacer un "power slide" de la casa y activar el turbo** al llegar a la cuesta que encuentras después.

4 Carretera peligrosa



Como este es un circuito de motocross, la pista tiene varios tramos con ondulaciones. Nuestro consejo es que **procures ir por el centro de la carretera cuando los atravieses**. Si no lo haces, que sepas que te estás **arriesgando a perder el control** de tu vehículo y acabar chocando contra la pared.

5 La peor curva



La **última curva** antes de entrar en la recta de meta **es la más complicada** de todo el circuito. Puedes **tomarla haciendo un derrape**, pero como es muy cerrada será mejor que **presiones repetidamente el botón R** para no salirte del trazado.



SHERBET LAND

Sólo a los pilotos de «Mario Kart 64» se les ocurre lanzarse a toda velocidad por una **carretera helada**. Es un espectáculo tan insólito que ni siquiera los pingüinos querrán perdérselo.

1 Más listo que ellos



El hielo de la pista está lleno de **esquinas angulosas** que te pueden servir para ganar un poco de tiempo si sigues esta táctica: en vez de rodearlas por completo, **sáltalas con el botón R**. Pero tampoco seas demasiado optimista con la distancia, porque **puede ocurrir que acabes en el agua**.

2 ¿Izquierda o derecha?





Al llegar al **iceberg que está en medio de la carretera** tienes dos opciones: la **izquierda es el camino fácil**, y además tiene varios items. En la ruta de la derecha sólo hay uno, pero el camino es **tan estrecho que resulta ideal para soltar algún plátano** y que se resbalen los que vengan detrás. Esta estrategia es válida sobre todo en las carreras contra tus amigos.

3 Vigila la pareja de pingüinos



Hay **dos pingüinos haciendo guardia a la entrada de la cueva**. Si cuando aparecen en la lejanía están en el centro de la pista, al acercarte se moverán hacia los lados. En cambio, se deslizarán hacia el centro de la pista si están cada uno a un lado de la entrada. Entonces **pasa por la izquierda** para esquivarlos.

4 Cuatro columnas



En el interior de la cueva, debes dejar atrás cuatro columnas con un par de pingüinos girando alrededor. La **mejor forma de pasarlas es por la derecha de las dos primeras y por la izquierda de la tercera y la cuarta.**



LONGITUD
- 756 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:14.03
- Intermediate: 2:07.44
- Advanced: 1:58.63

5 Los peligros de la pista





Es casi una obviedad decirlo, pero dos de los mayores peligros de Sherbet Land son los **pingüinos que corretean** y se deslizan por la pista, y el hecho de que **la carretera esté helada**. Ten cuidado con los resbalones y procura no caerte al agua si no quieres salir convertido en el cubito de hielo más veloz del mundo.

6 ¿Dónde derrapar?

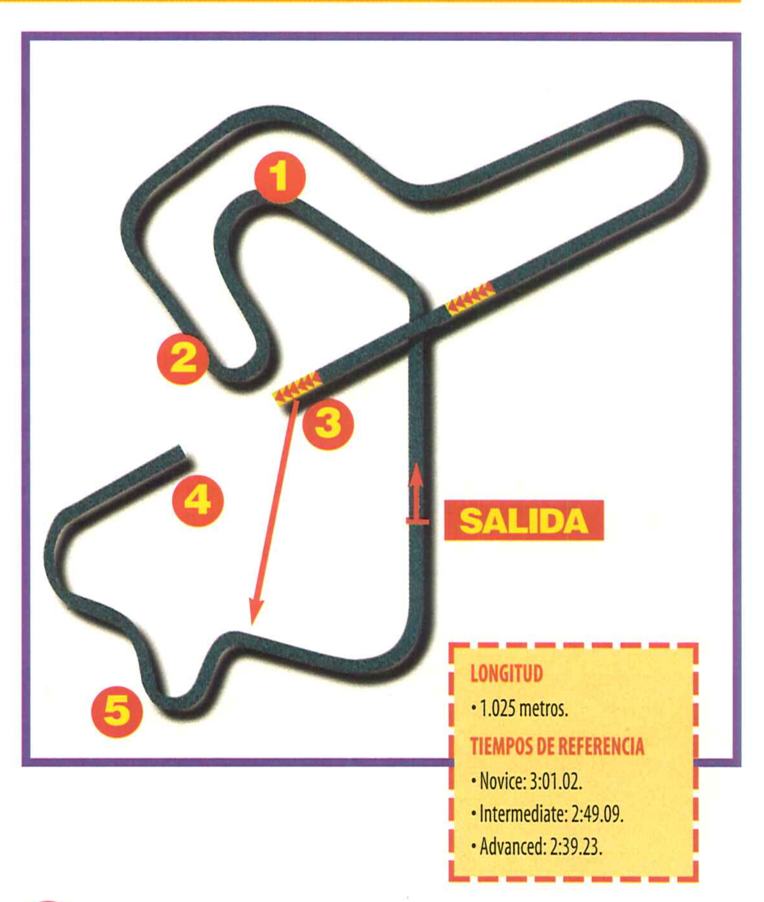


El firme deslizante no ayuda mucho con los derrapes, pero hay un par de lugares en los que puedes intentarlo. El primero es **la salida del túnel**, y el otro **la última curva que hay justo antes de llegar a la meta.**



ROYAL RACEWAY

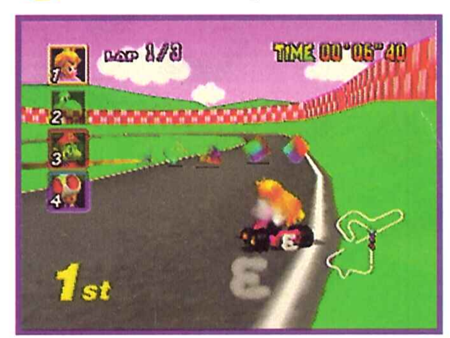
La princesa se ha construido en el jardín de su castillo un **magnífico circuito con una pista perfecta.** Lástima que se encaprichase con el **lago del centro**.



LONGITUD
- 1.025 metros.

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 3:01.02.
- Intermediate: 2:49.09.
- Advanced: 2:39.23.

1 Sal derrapando





En este circuito no tienes que esperar ni un segundo para poner en marcha tus derrapes. Justo **después de la salida vienen un par de curvas que te pueden poner a la cabeza de la carrera** si sabes tomarlas bien. Sólo debes tener cuidado con el peralte hacia dentro que tiene la carretera, porque **al más mínimo descuido te darás un chapuzón en el lago**. Y ya sabes, como Lakitu es un poco lento con su caña de pescar, lo que parecía una salida majestuosa puede convertirse en un billete para el furgón de cola.

2 No temas a las curvas cerradas



En Royal Raceway existen algunas curvas tan cerradas que cualquier conductor descuidado puede salirse de la carretera a poco que pierda la concentración. Pero ése no es tu caso, porque tú **ya sabes que tienes que pulsar el botón R repetidamente** para que todo vaya como la seda.

3 Todos al agua



Este circuito también tiene un **salto bastante grande**, así que puedes poner en práctica el **viejo truco del rayo**. Si tienes el ítem a punto, utilízalo **cuando tus rivales atraviesen el tramo de asfalto** que hay entre las flechas que te impulsan, y disfruta viéndoles caer al agua.

4 Listos para el aterrizaje





Para tener **un aterrizaje perfecto** después del salto, presiona el **botón R** justo **cuando veas que tu sombra aparece sobre el asfalto**. Si eres un intrépido, además puedes **intentar este difícil atajo en la categoría de 150cc.**: derrapa cuando estés sobre las flechas impulsoras y gira todo a la izquierda al saltar. Si consigues tocar la orilla del otro lado del lago, Lakitu te recoge y te pone sobre la pista. Otra cosa: el **camino de arena que sale a la derecha y lleva al castillo** está muy bien para hacer turismo, pero olvídate de él si quieres ganar la carrera.

5 Colina arriba





Puedes **ahorrarte esta curva** si activas un turbo y subes por la colina. Haciéndolo, te **plantarás en la entrada a la recta de meta** en un santiamén.



BOWSER'S CASTLE

El castillo del rey de los koopas te abre sus puertas. Dentro esperan **largos corredores** llenos de thwomps, unos **bloques de piedra** que sueñan con aplastar tu kart.

1 Arrasa el jardín



Haz un **derrape para acortar por el césped** cuando llegues a la primera curva. El jardinero está de vacaciones, así que no te preocupes, que nadie te va a echar la bronca. Eso sí, ten **cuidado de no chocarte con los árboles**, porque frenan tu carrera hacia el éxito.

2 Con la piedra hemos topado





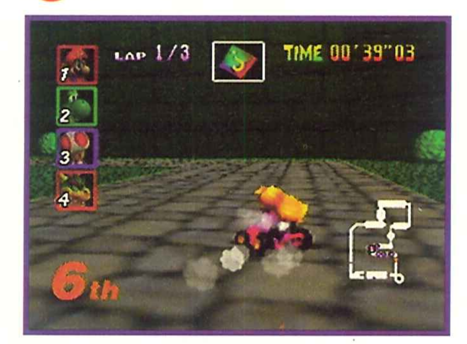
Los **Thwomps guardan la entrada** al castillo de Bowser. Hay dos en la categoría de 50cc. y cuatro en las de 100 y 150cc. Es mejor que **vayas por fuera de la alfombra para evitarte problemas** con ellos.

3 El puente y la lava

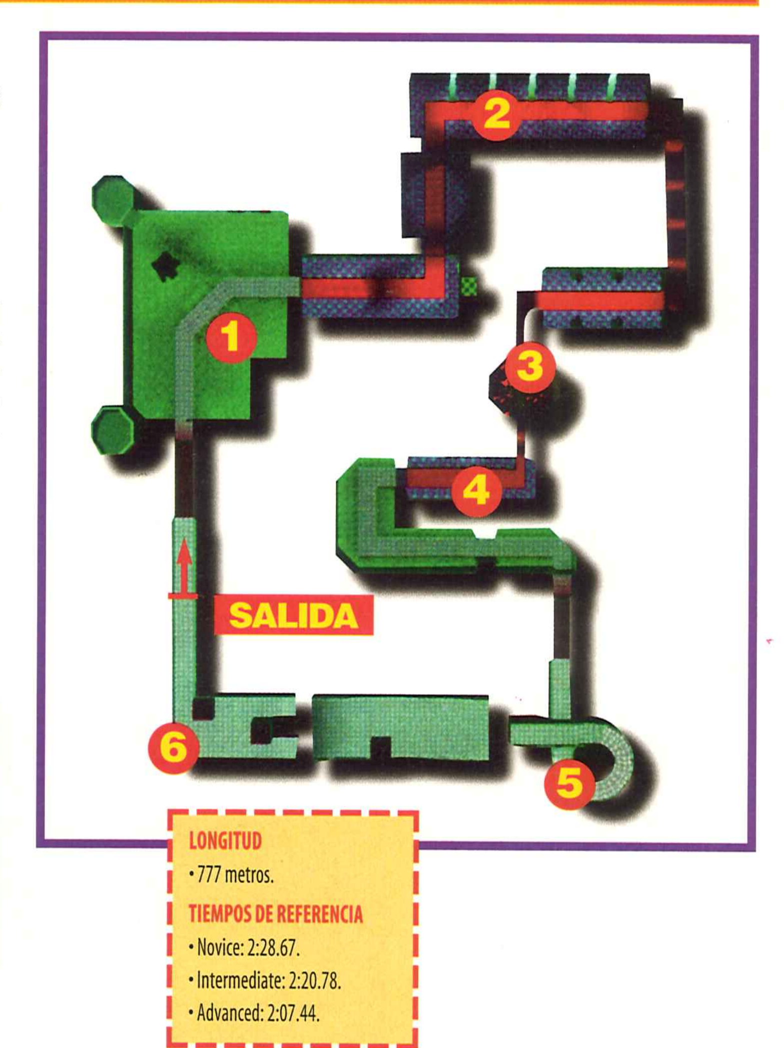


Este **puente de madera tan estrecho** es uno de los lugares más peligrosos del castillo. Ten cuidado a la salida de la curva que le precede, porque es fácil perder el control y caerse a la lava. De todas formas, que sepas que **también es un buen lugar para dejar algún plátano que otro**.

4 ¡Menuda curva!



Un veterano como tú seguro que ya no se asusta al entrar en curvas como ésta, pero de todas formas te recordamos que es **conveniente usar el botón R** para que no haya disgustos al tomarla.



LONGITUD
- 777 metros.

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:28.67.
- Intermediate: 2:20.78.
- Advanced: 2:07.44.

5 Carretera en espiral



Si no te has mareado antes, en esta subida en espiral puedes arriesgarte a hacer un **derrape. Desde luego, la longitud de la curva es propicia** para ello. Pero **ten cuidado cuando actives el turbo**, porque con la fuerza tu kart se descontrola un poco y te puedes ir directo contra el muro lateral.

6 Antes de llegar a meta



Antes de llegar a la línea de meta todavía tienes tiempo y espacio para arañarle unos segundos a tus contrincantes. ¿Cómo? Bueno, prueba a **hacer otro derrape en esta curva** y verás que teníamos razón.

Nintendo 64

Los trucos más explosivos

Extreme G

¡En primicia!

Especialmente dedicado a los habilidosos que a estas alturas no encontréis rival, a los que creáis que ya le habéis sacado todo el partido a «Extreme G», va esta batería de trucos con los que tan pronto correréis boca abajo como surcaréis un escenario superpoblado de pixels.

Estos trucos se activan en la pantalla donde eliges tu nombre en el juego. Justo antes de seleccionar una moto, pulsa R y accederás a un menú. En la opción "name", introduce una de estas claves y pulsa Start. Sonará un ruido que te confirma que el truco ha funcionado. Puedes activar todas las claves que desees. Para desactivarlas, basta con volver a introducir el password de nuevo.

CABEZA ABAJO









Para **jugar al revés**, o sea, por la parte de arriba de la pantalla, escribe **antigrav** como tu nombre. El circuito hace un flip vertical y, a modo de un espejo, nos coloca en el cielo, que es el suelo boca abajo. En fin, otra pasada.

EXTREMO







Ya lo has ganado todo, eres el mejor... pero todavía te queda un modo de juego por probar: el **modo extremo**. Introduce **xtreme** (sin comillas y en minúsculas, como todas las claves de esta guía) como tu nombre y **sabrás qué es realmente el vértigo** y hasta dónde puede alcanzar el ojo humano. Sin concesiones. Y si lo combinas con fisheye, entonces...

POLÍGONOS TRANSPARENTES











Toque curioso, toque Nintendo 64. Introduciendo **ghostly** como tu nombre, las transparencias se adueñarán del circuito y tu podrás saborear el **verdadero gusto de los polígonos**. Un gran lío, pero tremendamente espectacular.

MODO XL (EXTRA LARGO)





Si quieres sentirte como Gulliver en el país de los gigantes, escribe **magnify** como tu nombre y todo **aparecerá extrañamente distorsionado**. Sólo verás una pequeña parte de tu moto, y el resto te asombrará por sus extraordinarias dimensiones. Resulta **inútil tratar de ganar así**, pero lo que se dice vacilar, vacila un rato.

LO QUE EL OJO NO PUEDE VER







Primero fíjate en las imágenes y ahora piensa en lo que es capaz de poner en marcha la palabra **fisheye**. La velocidad punta de Nintendo 64 y más. Vale, resulta injugable, **pero no veas como suelta megaherzios por un tubo**. Y si lo combinas con xtreme, otro truco para paladear buenas velocidades, entonces es cuando no ves nada.

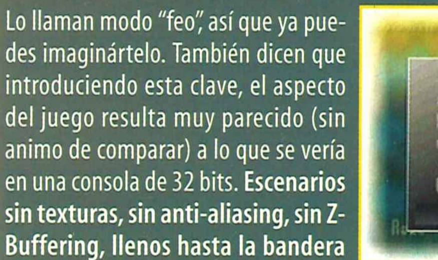
SIN TEXTURAS, SIN ANTIALIASING













Lo llaman modo "feo", así que ya puedes imaginártelo. También dicen que introduciendo esta clave, el aspecto del juego resulta muy parecido (sin animo de comparar) a lo que se vería en una consola de 32 bits. **Escenarios sin texturas, sin anti-aliasing, sin Z-Buffering, llenos hasta la bandera de pixels**. Un horror, pero por lo menos sirva para que sepamos cómo funciona nuestra consola y cómo quedaría en las consolas de los demás. Pues bien, para comprobarlo tan sólo tienes que escribir **uglymode** en la pantalla correspondiente. Y si quieres desactivarlo, porque a nadie le mola jugar así, escribe otra vez lo mismo y ya está.

LA ROCA







¡¡Nuestra moto es una roca!! Todas las motos se han convertido en bonitos minerales texturados, que además de ser más manejables, ganan carreras y no se desintegran a la mínima. Escribe **roller** y a disfrutar.

SON INVISIBLES











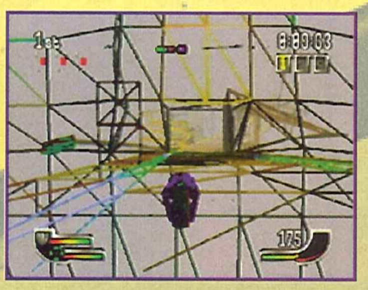
Todos los corredores son invisibles, pero no del todo. **Aún se ve su sombra**, el halo de los misiles y el arma que lleven, como cuando el hombre invisible se calza un abrigo. Introduce **stealth**.

MODO REJILLA







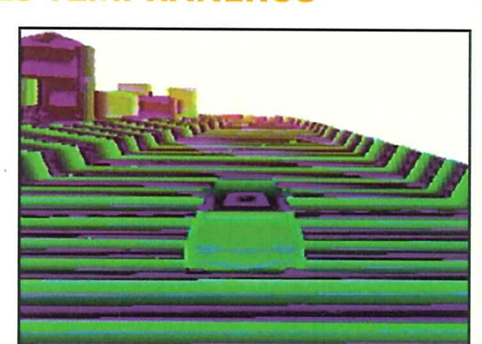


Si alguna vez te has preguntado qué pinta tienen los juegos sin los mapeados de texturas cubriendo su esqueleto, o cuáles son los pasos del proceso de diseño, aquí tienes la oportunidad de descubrirlo y es más, de jugar con ello. En inglés **es wireframe; en español decimos que es la base, la rejilla** sobre la que se implementan polígonos y texturas. ¡¡Estos de Acclaim son la leche!! Introduce **wired** y correrás en un circuito de confusas líneas rectas de colores.

TOP GEAR RALLY — NINTENDO 64

TRUCOS PARA CORREDORES TEMPRANEROS

Somos tan impacientes que no vamos a esperar ni un segundo para daros algunos interesantes trucos de este genial arcade de carreras.
Para empezar tenemos uno que demuestra la capacidad insaciable de esta consola. **Durante la carrera, pulsa B, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Z, Derecha**. Y adiós al TLMMI, a las texturas, al antialiasing y a todo eso que la consola trae de serie.
Este es para gente "alucinante". También en carrera pulsa **C abajo, Z, B, Arriba, Arriba, Derecha**. La carretera se convertirá en una pista multicolor, y los escenarios, y el coche...
Otro más para vacilar. Va de cambiar el color del coche desde el mando. En la **pantalla "decal"**, la última por la que pasas antes de empezar a correr, **pulsa y mantén los cuatro botones C, L y R simultáneamente**. Sube o baja el pad digital para oscurecer o iluminar el color del coche.
Y el último es una curiosidad. En la **pantalla del título mantén presionados los cuatro botones C** y verás cuando terminaron el juego los de Boss.





WARGODS — NINTENDO 64

JUGAR CON LOS JEFES

En la pantalla de selección de luchador, pulsa **Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda** (mejor con el pad analógico) y elige a cualquier luchador. Serás el gran GROX.
Otro. Este para jugar con EXOR. En la misma pantalla de antes, pulsas **Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo**.



HEXEN — NINTENDO 64

CÓMO TENERLO TODO

Empieza el juego y en cualquier momento haz **pausa y presiona C arriba, C abajo, C izquierda, C derecha. Aparecerá una opción "cheat" en la última línea**. Actívala y accederás a un submenú con los trucos aún no disponibles. Es cuestión de segundos. Para **activar el GOD MODE (invencibilidad)**: C izquierda, C derecha, C abajo. **VISIT (selección de nivel)**: C izquierda, C izquierda, C derecha, C derecha, C abajo, C arriba. **BUTCHER (aniquila los enemigos en pantalla)**: C abajo, C arriba, C izquierda, C izquierda. **HEALTH (100% salud)**: C izquierda, C arriba, C abajo, C abajo.
En la parte inferior hay una opción **COLLECT**. Pincha y te encontrarás ante otro submenú. Para abrirlo: **ALL KEYS (llaves)**: C abajo, C arriba, C abajo, C abajo. **ALL ARTIFACTS (items)**: C arriba, C derecha, C abajo, C arriba. **ALL WEAPONS (armas)**: C derecha, C arriba, C abajo, C abajo.

EXTREME G — NINTENDO 64

¡¡ÚLTIMA HORA!!

Justo cuando dimos por concluido el especial trucos del juego de Probe, llegaron a nuestra redacción más y más passwords y claves que por supuesto no podíamos dejar a un lado. Aquí van.
Entra tu nombre como **RA50** y empieza a jugar. Pausa y haz "quit" cuando quieras y verás cómo **la CPU te guarda la posición, como si hubieras terminado la carrera**.
Los programadores también querían aparecer y por eso nos han "colado" una clave para jugar con sus caras. La palabra es **XGTEAM**. Y luego, para cambiar de programador, basta con que introduzcas uno de estos nombres: Ash, George, John, Shawn, Justin (y más todavía si te entretienes en echar un ojo a los créditos).
El director de Probe, Fergus McGovern, quería papel especial y... le ha tocado el gordo. Introduce tu nombre como **FERGUS** y ve al shoot´em up mode. Todas las motos rivales tendrán su cara. ¿Tanto le odian?
Ahora un buen password para **descubrir el circuito oculto y las dos motos secretas**. En la pantalla de passwords, en options, introduce **81GGD5**. Testéalo en SINGLE PLAYER.





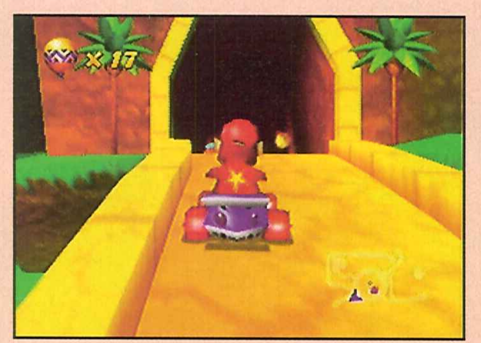
DIDDY KONG RACING — NINTENDO 64

CÓDIGOS MÁGICOS

Acabas de verlo en una de nuestras Super Stars, donde precisamente hemos hablado de estos códigos mágicos, de su divertida utilidad y hasta de la pantalla (options) donde hay que meterlos, pues eso, que acabas de leerlo y ya tenemos muchos más códigos para ti. ¿Te gustaría probarlos? Toma nota. **ARNOLD** es para aumentar el tamaño de los personajes; **TEENYWEENIES,** para hacerlos más pequeños; **JUKEBOX** es para testear un menú de músicas; **BOMBSAWAY,** para que todos los globos sean rojos; **OFFROAD,** para tener tracción a las cuatro ruedas; **TIMETOLOSE,** para ponértelo muy difícil, mejorando la inteligencia artificial de los rivales; y con **DOUBLE VISION** podrás elegir al mismo corredor que tu amigo. ¿Más? Dejémoslo para el número que viene...













GOLDENEYE 007 — N64

STAGES SECRETOS

Si consigues llegar al final en el modo de dificultad SECRET AGENT, se abrirá una fase oculta llamada **AZTEC STAGE.** Y si lo completas en **00 AGENT, abrirás el EGYPTIAN STAGE.** En ese modo también, una vez finiquitado el juego con los niveles de bonus 19 y 20, descubrirás un **modo 007, una pantalla de edición para configurar opciones** como la salud de los enemigos, su nivel de daño, la puntería e incluso la velocidad de sus reacciones.

F1 POLE POSITION — N64

UN NUEVO BÓLIDO

Para ponerte a los mandos de un nuevo bólido de Fórmula 1 en el juego de UBI, no tienes más que seguir estos pasos. Primero te **proclamas campeón del mundo**, o sea te acabas el juego, luego salvas los datos al **Controller Pak y reinicias la consola.** Cuando aparezca en pantalla el mensaje **WHILE LOADING, presiona y mantén los botones A y B.** Ve a la pantalla de selección de coches y descubrirás que hay uno nuevo, el mejor de todos.

Así fue la gran feria de Nintendo

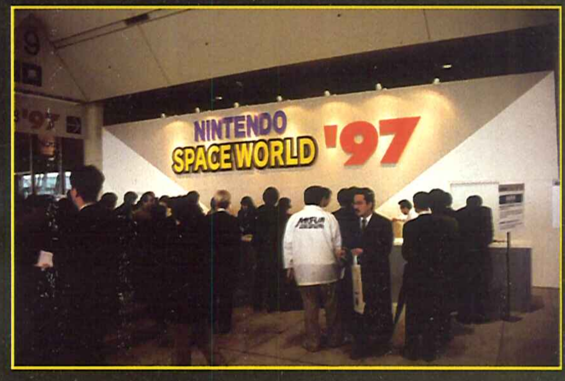
SPACE WORLD´97

Todos los años, **Nintendo y sus licenciatarios** interrumpen su trabajo durante tres días, guardan sus proyectos en la maleta, y se reúnen en Tokio para enseñárselos a la prensa especializada. Es el **Nintendo Space World** (ex-Shoshinkai), que en su edición de este año ha estado **dominado por los «Pocket Monster»**. Pero hubo cosas que a nosotros nos interesan más: se presentaron los primeros juegos para 64DD, «**Zelda**» por fin se hizo jugable, la tecnología tomó forma de periférico y, en definitiva, se palpó un adelanto de lo que nos deparará el 98. Ocurrió entre el **21 y el 23 de noviembre**, fue en el **Makuhari Messe Center**, y nosotros estuvimos allí para contároslo.

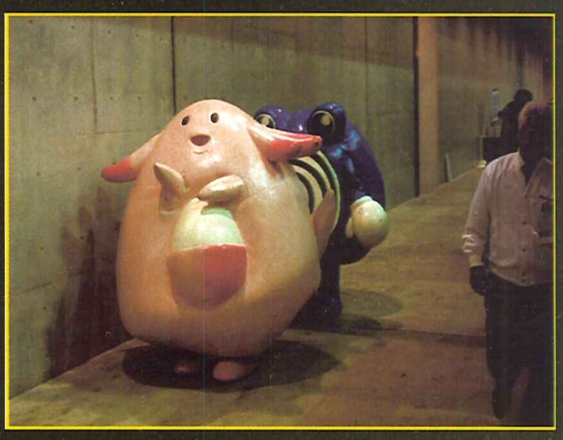
















El 64 DD encabezó una nueva generación de periféricos

LA HORA DEL HARDWARE



POCKET CAMERA



Este aparato ***convertirá la Game Boy en una cámara de fotos digital.*** *Se inserta en el puerto de cartuchos de la portátil, y permite sacar* ***fotos en blanco y negro, editarlas*** *e incluso intercambiarlas con otra consola vía game link. El invento se completa con una* ***pequeña impresora*** *capaz de sacar copias en tres colores de las mejores instantáneas.* ***Nintendo lo pondrá a la venta en Febrero en Japón.***

64 GB PAK

Este adaptador ***se introduce en el pad de control*** *de la N64 y permite hacer* ***compatibles algunos juegos de Game Boy con el 64DD.*** *El primero que usará esta opción será «****Pocket Monster Stadium****». Gracias a la capacidad del 64GB Pak para importar datos del cartucho de Game Boy, los* ***jugadores verán convertidos en criaturas tridimensionales los monstruos*** *que desarrollaron en la portátil.*





64 DD

No era la primera vez que se mostraba en público, pero en esta ocasión todo el mundo estaba esperando más detalles sobre el 64DD. Y Nintendo no les defraudó, porque no sólo ***confirmó su fecha de lanzamiento en Japón: junio,*** *sino que además mostró una batería de juegos que darán forma al proyecto:* ***«Pocket Monster Stadium»****, que será el primero, la serie* ***«Mario Artist», «Mother 3», «Sim City 64», «Super Mario RPG2»*** *y hasta un «Zelda», aunque aún no se sabe si será un juego nuevo o una ampliación del cartucho de N64. Miyamoto hizo hincapié en nuevos conceptos como* ***"adicción"*** *e* ***"intercambio" de datos*** *entre los jugadores, para definir la nueva máquina.*

N64 MOUSE



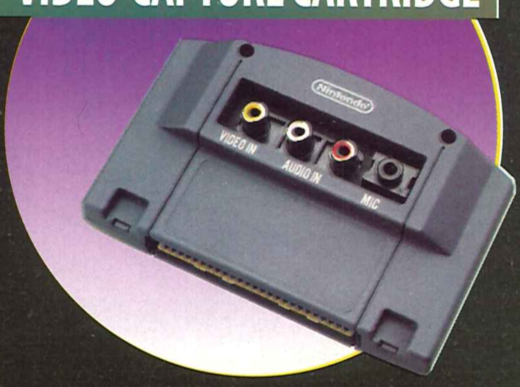
*Ha sido diseñado especialmente para ser utilizado con la serie «****Mario Artist****». Tiene el mismo aspecto que un ratón para PC, y se inserta en el puerto del segundo mando de la Nintendo 64. Como es lógico, su función será permitir* ***un movimiento más fiable del cursor*** *por la pantalla, mientras el jugador crea sus diseños. Todos los juegos compatibles con el ratón también funcionarán con un mando normal, así que este* ***periférico es opcional.***

VOICE RECOGNITION HEADSET



El micrófono que presentó Nintendo en la feria va a romper todos los moldes. Porque ***lleva incorporado un pequeño programa que reconoce la voz humana,*** *de forma que el* ***jugador puede comunicarse directamente con el protagonista de «Pikachu Genki De Chu»****, el primer juego de los Pocket Monster para Nintendo 64.*

VIDEO-CAPTURE CARTRIDGE



Este pequeño aparato se inserta directamente en la entrada del pad de la Nintendo 64, y permite ***capturar imágenes de vídeo o de TV que después podemos usar como texturas o fondos en los juegos de la serie «Mario Artist».*** *En su presentación, la gente de Nintendo capturó la cara de uno de los asistentes y la usó como textura del rostro de un personaje virtual de* ***«Talent Maker».***

Se vieron los grandes títulos que vendrán en el 98

NINTENDO SE LLEVÓ LA PALMA

The Legend of Zelda: Ocarina of Time Nintendo/N64/Abril 98 en Japón

EL JUEGO QUE VALE UNA FERIA



Los asistentes al Space World tuvieron el privilegio de probar la primera versión jugable del nuevo «Zelda». Nosotros, de momento, nos tenemos que conformar con pantallas así de impresionantes.



Estaba allí, en cartucho, y además se podía jugar. El esperadísimo **«Zelda» ya ha entrado en la recta final de su desarrollo**, y lo que mostró en el Space World impresionó a todo el mundo. Los gráficos ya los conocíamos, porque Nintendo ha venido enseñando pantallas con cuentagotas desde hace tiempo, pero ahora por primera vez se pudo ver a **Link moverse en libertad y probar el sistema de control pionero** que han instalado en el juego, cuya mayor novedad será que manteniendo presionado el botón Z podréis girar en torno a un enemigo o a un objeto mientras la cámara se mantiene fija a vuestra espalda. Link tendrá incluso **más movimientos que «Mario 64»**, y entre las armas que podrá usar habrá una **espada, un arco, un boomerang y también nueces mágicas** que funcionarán como bombas. La otra gran noticia fue la confirmación de que **«Zelda» saldrá en Japón en abril**, primero sobre un cartucho de **256 megas**. Nintendo anunció también que hay **una versión para 64DD en desarrollo.**





F-Zero X Nintendo/N64/Junio 98 en Japón

LA VELOCIDAD POR ENCIMA DE TODO





Las carreras también encontraron su hueco entre las novedades que se presentaron en la feria anual de Nintendo. Los bólidos futuristas de «F-Zero X» demostraron allí que la velocidad va a ser su punto fuerte por encima de otros aspectos. El juego correrá a **60 frames por segundo,** y por lo que se vio habrá momentos en los que llegarán a **coincidir hasta 20 vehículos en pantalla.** Tal aglomeración tampoco es de extrañar si tenéis en cuenta que en el menú de opciones va a haber **treinta coches y veinticuatro circuitos diferentes.** Nintendo prepara además una **versión para 64DD de este título,** y dio a entender que los jugadores podrán **crear sus propios vehículos y construir nuevos recorridos a su antojo.**

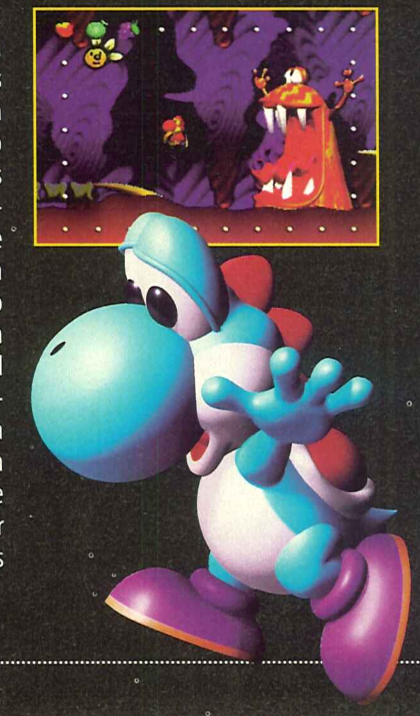
Yoshi´s Story Nintendo/N64 /21 Diciembre en Japón

LA ALEGRÍA DE LAS NAVIDADES



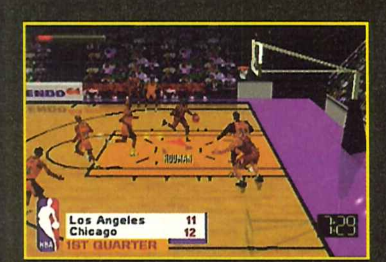


«Yoshi´s Story» se ha convertido en la gran apuesta de Nintendo Japón para estas navidades. Sus **gráficos coloristas e infantiles esconden una mecánica de juego mucho más avanzada** de lo que aparentan, y si ya Miyamoto y sus muchachos crearon unos efectos sorprendentes en el «Yoshi´s Island» de SNES, ahora van a demostrar que la innovación aún es posible en un género tan veterano como las plataformas en 2D. La **sensación 3D de los fondos, el empleo constante de técnicas de deformación** y, por encima de todo, la arrolladora personalidad de Yoshi hacen que todo el mundo apueste por que «Yoshi´s Story» va a ser capaz de superar la cifra de dos millones de cartuchos vendidos de «Yoshi´s Island».



NBA Courtside Nintendo/N64/Julio 98 en Japón y USA

POR FIN UN SIMULADOR DE BASKET



«NBA Courtside» fue la sorpresa del show, más todavía si se tiene en cuenta que Nintendo no se prodiga mucho con simuladores deportivos de este tipo.
El juego está siendo desarrollado en California, aunque de momento se encuentra sólo a un **50% de desarrollo.** Sus grandes protagonistas serán los **equipos y jugadores reales de la NBA,** y el juego **seguirá la acción desde una cámara estándar** que cambiará automáticamente en las secuencias de los mates. Un control muy intuitivo y la compatibilidad con el Rumble Pak contribuirán a que os metáis de lleno en los partidos.

Pikachu Genki De Chu Nintendo/N64/Otoño 98 en Japón

HA NACIDO ALGO DISTINTO



Pikachu, el Pocket Monster más conocido en Japón, protagonizará el cartucho innovador por unanimidad de la feria. Los asistentes pudieron probar en uno de los niveles del juego un **revolucionario sistema de reconocimiento de voz** con el que Nintendo quiere inaugurar lo que llama **"virtual pet adventure".** El objetivo es **educar y desarrollar a Pikachu a través de las órdenes que se le transmiten por medio de un micrófono,** ya que la **mascota responde a palabras del tipo "vamos a jugar" o "coge la pelota".** Ahora falta saber en qué idioma lo hace.

Serie Mario Artist Nintendo/64DD/Julio 98 en Japón

HEREDEROS DE «MARIO PAINT»

Si a alguien le quedaban dudas sobre el potencial del 64DD, los tres juegos de la serie «Mario Artist» van a hacerlas desaparecer: con **«Talent Maker»** los jugadores crearán personajes en 3D y los podrán mover por un escenario; **«Picture Maker»** va a ser más parecido a «Mario Paint»; mientras que **«Polygon Maker»** será una herramienta simplificada de modelado en 3D. Nintendo los pondrá a la venta **junto con el ratón y el cartucho** para capturar imágenes de vídeo. La idea es que podamos editar sus creaciones y pasar datos de un juego a otro.

La serie Mario Artist pondrá sobre la mesa las posibilidades del 64DD. Los jugadores podrán crear personajes en 3D, importar imágenes tomadas en vídeo y traspasar datos de una consola a otra.





Mario RPG 2
Nintendo/64DD/Fecha por confirmar

MIYAMOTO PIENSA EN LOS MÁS PEQUEÑOS





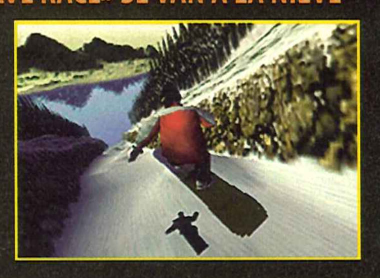


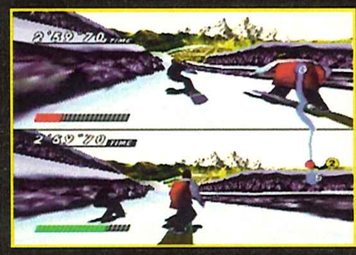
Nintendo **rescató la licencia de «Super Mario RPG»** tras su ruptura con Square, con el fin de hacer su **propia versión del juego para el 64DD.** El proyecto está en manos de Shigeru Miyamoto, que le está dando una **orientación eminentemente infantil** a juzgar por las imágenes de vídeo que se vieron en la feria. Todo indica que Mario volverá a formato **sprite en 2D,** con fondos similares a los de «Yoshi´s Story». Parece que la idea que maneja Miyamoto es **hacer un juego para gente que se está iniciando en los videojuegos.**

1080 Degree Snowboarding Nintendo/N64/Febrero

LOS PROGRAMADORES DE «WAVE RACE» SE VAN A LA NIEVE

La moda del snowboard ha entrado con fuerza en la Nintendo 64, y «1080 Degree Snowboarding» fue el juego que mejor sabor de boca dejó. Está en proceso de **programación desde hace cinco meses por el equipo que creó «Wave Race»,** y aunque se encuentra todavía a un **80% de desarrollo,** cuando esté finalizado tendrá **seis circuitos, ocho personajes y opción para dos jugadores.**
El control parecía muy simple (saltar, acelerar y hacer piruetas), y aunque los gráficos no parecían acabados, ya dejaban ver unos efectos muy bien conseguidos. Desde luego, nos conformamos con que sean tan buenos como los del agua de «Wave Race».





En el Space World se presentaron varios cartuchos que tocaban el tema del snowboard, pero «1080 Snowboarding» fue el que mejor impresión causó. Estas imágenes tienen sabor a velocidad, a escenarios naturales con texturas muy realistas y, en definitiva, a toda la emoción del deporte de moda.



Miyamoto nos habló sobre las novedades de la Feria

"EL 64 DD PERMITIRÁ MUCHA CREATIVIDAD EN EL SOFTWARE"






Nintendo Acción. ¿Qué juegos de los que se han presentado en este Space World son los más importantes?
Shigeru Miyamoto. Principalmente «Zelda» y «Yoshi´s Story», pero también «1080 Snowboarding» y «F-Zero X». Seguramente porque son títulos míos (risas).
NA. ¿Cuál le está llevando más tiempo?
SM. «Zelda» sin lugar a dudas, porque «Yoshi´s Story» es responsabilidad de mi colega Tezuka casi por completo. En el lado del 64DD, hemos introducido la serie «Mario Artist». Con este nuevo software puedes hacer vídeo-capturas y trabajar con los gráficos...Pero lo más importante es que a través suyo comencéis a comprender el potencial del 64DD. Hace ya más de un año que introdujimos el hardware de la Nintendo 64, y como podéis ver, ya nos hemos acostumbrado a desarrollar sus juegos. Ahora podéis sentir realmente su potencial. También queremos que consideréis con atención los nuevos periféricos que hemos introducido. Para Game Boy tenemos una cámara digital de bolsillo monocroma, que creo que es un juguete espléndido. También introducimos un adaptador Nintendo 64/Game Boy que de hecho es un "interface" entre ambas máquinas. Asimismo, hemos presentado un cartucho para capturar imágenes de vídeo que puede usarse junto con la N64. En los títulos de la serie «Mario Artist» los datos son transferibles. Es decir, que podréis hacer dibujos con «Picture Maker» y llevároslos a «Talent Makers».
NA. Parece que el software para 64DD es más creativo que el de Nintendo 64. ¿Por qué decidisteis cambiar «Zelda» del 64DD al cartucho? ¿No estaba pensado como un gran título que elevaría las ventas de la máquina?
SM. Creo que el 64DD debería permitir mucha creatividad en el software. Con «Zelda» queríamos poner la prioridad en la versión para cartucho y completarla primero. Ahora que hemos decidido poner a la venta el 64DD el año que viene, estamos pensando en transportar «Zelda» . Todavía no hemos decidido si esta versión se usará junto con el cartucho o haremos un juego independiente. Estamos en la fase de planteamiento.
NA. Así que todavía no hay fecha de salida para la versión de 64DD...
SM. Dependerá del número de personas que puedan trabajar en ella, pero pienso que llegaremos a tiempo.
NA. ¿De qué aspecto de «Zelda» está más orgulloso?
SM. Mas que concentrarse en la búsqueda de objetivos, hemos intentado hacer que el jugador pueda disfrutar del entorno creado por el artista y experimentar nuevas sensaciones. La gente se sentirá dentro del mundo de «Zelda».
NA. Pero «Mario 64» ya ofrece esa sensación de exploración. ¿Ha sido difícil crear algo diferente?
SM. En realidad no. En «Zelda» hay muchas cosas que no pudimos hacer con Mario.
NA. ¿Cómo va «Super Mario 64 2»?
SM. El juego está funcionando desde hace un año en el 64DD. Todavía no sabemos cuántos datos le añadiremos, pero creo que lo lanzaremos dentro del año siguiente a la salida de la máquina. Probablemente estará disponible sólo para el 64DD. El mérito principal de usar un sistema dual cartucho-64DD es que mientras el cartucho se encarga de los datos en tiempo real, el DD puede hacerse cargo de los mapas y del escenario. El nuevo juego de Mario cabe completamente en los discos del 64DD, así que no necesitamos el cartucho.

"La segunda parte de «Super Mario 64» está funcionando desde hace un año en el 64DD".

NA. ¿Qué nuevas experiencias de juego tenéis planeadas para el 64DD?
SM. No puedo decir mucho sobre esto, aunque sí avanzar algunas ideas. Por ejemplo, se puede hacer «F-Zero X» para cartucho y luego programar una versión 64DD que permita a los jugadores crear sus propios vehículos y circuitos, o editar los que ya están. En el cartucho ya existe esta opción, pero no está activada. La adición será un concepto clave: cuando ganes, podrás añadir nuevos datos o circuitos, y fabricarte tu propio juego original. Actualizar también será importante. Podrás hacerlo con los datos de los campeonatos: grabar el coche del mejor corredor y usarlo de "vehículo fantasma" para correr contra él en 64DD. Si este sistema tiene éxito, el próximo paso será conectar a los jugadores en red.
NA. En el pasado, los consumidores no compraron sistemas "add-on". El Mega-CD falló, y los discos para NES tampoco fueron un gran éxito. ¿Por qué debería ser diferente el 64DD?
SM. Francamente, al principio yo quería sacar la Nintendo 64 con un 64DD interno, pero resultaba muy caro y no teníamos tiempo para hacerlo. Sentí mucho que no se pudiera hacer, pero seguimos adelante con el 64DD. Nos gustaría reducir el precio de los cartuchos y de los discos. No serán tan baratos como el CD-Rom, pero los discos tienen un espacio para grabar mayor que los cartuchos, y serán mucho más rápidos que los CD actuales. Todavía no sabemos el coste del 64DD, pero debería ser más barato que la consola. Sin embargo, como el número de CD-Rom está creciendo, hay una guerra de precios en el mercado. No queremos entrar en esa guerra, y tampoco queremos usar el 64DD como arma. Queremos crear software a su valor real.
NA. El punto fuerte de Nintendo en Japón son los RPG. ¿Se usará el 64DD para este tipo de juegos?
SM. Sí, el 64DD se adapta a los RPG. Nintendo ya ha anunciado «Mother 3», «Super Mario RPG2» y «Zelda». Tenemos planeado lanzarlos unos seis meses después de la máquina.
NA. Y para terminar: ¿qué juegos de los licenciatarios le han gustando más
SM. «Snowbow Kids» parece bueno, y también los juegos de Hudson y Konami. Estas compañías están ganando gradualmente experiencia en la programación para N64. El año que viene estarán en disposición de crear buenas aventuras y RPG.






CENTRO MAIL
Estos son los Centros Mail
¡Ven a conocernos ya!
O llama al teléfono...
902·17·18·19
Y recibirás tu pedido por correo
ALAVA Vitoria, Gasteiz C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24
ALICANTE Alicante C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
Elche C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
Benidorm AV/ DE LOS LIMONES, 12 ED. FUSTER JUPITER - Tel: 681 31 00
ALMERIA Almería Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
ASTURIAS Gijón Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19
BARCELONA Barcelona CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10
Barcelona CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23
Barcelona C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64
Badalona C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
Badalona C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
Manresa ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
Mataró C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 796 07 16
Sabadell FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16
BURGOS Burgos Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA Pl. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA Córdoba C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GIRONA Girona JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29
Palamós C/ ENRIC VINCKE s/n. TEL: 60 16 65 NUEVO CENTRO
GUIPUZCOA S. Sebastián AV. ISABEL II, 23. TEL: 44 56 60 NUEVO CENTRO
LA RIOJA Logroño AV. DOCTOR MUGICA, 6. TEL: 20 78 33 NUEVO CENTRO
LAS PALMAS G.C. Las Palmas C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
Las Palmas C.C. LA BALLENA NUEVO CENTRO


GRANADA Granada C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA Huesca C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN Jaén C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA La Coruña C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
Santiago C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
MADRID Madrid Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25
Madrid C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79
Madrid Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 378 22 22
Alcorcón CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20
Alcalá Henares C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
Alcobendas C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 11 - Tel: 652 03 87
Las Rozas C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 TEL: 637 47 03 NUEVO CENTRO
Móstoles Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
Torrejón C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53. TEL: 656 24 11 NUEVO CENTRO
MALAGA Málaga C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
Fuengirola AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00
MALLORCA Palma de Mallorca C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
Palma de Malloca C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71
MURCIA Murcia C/ PASOS DE SANTIAGO S/N. EDIF. CONDESTABLE. TEL: 29 46 16 NUEVO CENTRO
NAVARRA Pamplona C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
PONTEVEDRA Vigo PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA Salamanca C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA Segovia C.C. ALMUZARA C/ JUAN BRAVO, 6 - Tel: 46 34 62
SEVILLA Sevilla C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23
TENERIFE Sta. Cruz de Tenerife C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83
VALENCIA Valencia C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
Valencia C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID Valladolid C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VIZCAYA Bilbao PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
Las Arenas CALLE DEL CLUB, 1 - Tel: 464 97 03
ZARAGOZA Zaragoza C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
Zaragoza C.C. INDEPENDENCIA. C/ CADIZ, 14. TEL: 976 21 82 71 NUEVO CENTRO
ARGENTINA Buenos Aires SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017)


NINTENDO 64
CONSOLA + MANDO + MEMORY PAK DE REGALO
SUPER PRECIO 29.900
CABLE EXTENSION 64 1.990
CABLE RF 2.990
CONTROLLER 4.990
(MEMORY PAK) CONTROLLER PAK 2.990
CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64 3.990
CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 4.990
MEMORY CARD 1 Mb DATEL 4.990
MANDOS DE COLORES 5.990 NEGRO ROJO VERDE AMARILLO AZUL
MEMORY CARD COLOR 3.990 NEGRO ROJO VERDE AMARILLO AZUL TRANSP.
PER4MER RACING WHEEL+PEDALES 12.990
RUMBLE PAK 3.490
MEMORY CARD PLUS 4.990 NEGRO ROJO VERDE AMARILLO GRIS TRANSP.


















BLAST CORPS 8.490
BOMBERMAN 64 7.990
CHAMELEON TWIST 10.490
CLAYFIGHTER 63 1/3 13.990
DIDDY KONG RACING 7.990
DOOM 64 13.990
DUKE NUKEM 64 13.490
EXTREME G 13.490
F1 POLE POSITION 64 12.490
FIFA RUMBO AL MUNDIAL'98 12.990
GOLDEN EYE 007 7.990
HEXEN 64 12.990
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 13.490
KILLER INSTINCT GOLD 8.490
LAMBORGHINI 13.490
LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) 9.990
MACE 13.490
MARIO KART 64 8.490
MISCHIEF MAKERS 7.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990
MULTI RACING CHAMP. 13.490
PILOTWINGS 64 6.990
SAN FRANCISCO RUSH 13.490
STAR WARS: SHADOW OF EMP. 9.990
SUPER MARIO 64 8.490
TOP GEAR RALLY 14.490
TUROK 9.990
WAR GODS 12.490
WAVE RACE 64 8.490
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 13.990


GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY POCKET 8.990
DESERT STRIKE P.V.P. - 4.690
DONKEY KONG P.V.P. - 3.990
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 3.990
DONKEY KONG LAND III P.V.P. - 5.990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 4.490
EL REY LEON P.V.P. - 4.490
F1 POLE POSITION P.V.P. - 3.990
FIFA ROAD WORLD CUP'98 P.V.P. - 6.490
HERCULES P.V.P. - 5.990
JURASSIC PARK P.V.P. - 4.690
LOONEY TUNES P.V.P. - 4.490
LUCKY LUKE P.V.P. - 5.990
MORTAL KOMBAT I & II P.V.P. - 4.990
NIGEL MANSELL (USA) P.V.P. - 3.990
OPERATION C (USA) P.V.P. - 3.990
SUPER MARIO LAND P.V.P. - 3.990
SUPER MARIO LAND 2 P.V.P. - 3.990
SUPER MARIO LAND 3 P.V.P. - 3.990
TARZAN (USA) P.V.P. - 3.990
THE EMPIRE STRIKES BACK P.V.P. - 2.990
THE LEGEND OF ZELDA P.V.P. - 3.990
TUROK P.V.P. - 5.990
OFERTA


SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO MARIO PACK 16.990
D. KONG COUNTRY - 5.990
D. KONG COUNTRY 3 - 9.990
EARTHWORM JIM 2 - 4.990
EL LIBRO DE LA SELVA - 6.990
EL REY LEON - 6.990
F-ZERO - 4.990
ILLUSION OF TIME - 5.990
KILLER INSTINCT - 6.990 CD AUDIO GRATIS
KIRBY'S GHOST TRAP - 4.990
LUCKY LUKE - 10.990
POWER RAGERS ZEO - 8.990
SECRET OF EVERMORE - 5.990
SPACE ACE - 4.990
STREET RACER - 4.990
SUPER SOCCER - 4.990
SUPER TENNIS - 4.990
T2 JUDGMENT DAY - 4.990
TERRANIGMA - 9.990
TETRIS & DR. MARIO - 4.990
TETRIS ATTACK - 6.990
THE LEGEND OF ZELDA - 4.990
TINTIN TEMP. DEL SOL - 8.990
TOY STORY - 8.990
WORLD LEAGUE BASKETB. - 4.990
OFERTA

CATÁLOGO N64

En vista de que se acercan las navidades y de que la oferta de títulos para Nintendo 64 es ya más que amplia, hemos decidido ayudarte a tomar la decisión de compra correcta, publicando un directorio con todos los juegos disponibles para la consola. Los precios corresponden a Centro Mail.

Tú primera opción de compra

SUPER MARIO 64

Nintendo•64M•8.490 pta.

Guía NA: 52, 53, 54.

Si te acabas de hacer con la consola, éste debería ser tu primer cartucho. Con Mario te sumergirás en una aventura fantástica que se desarrolla en un mundo 3D, de la mano de un personaje al que sólo le falta hablar, porque en este juego hace de todo y todo bien. Si quieres disfrutar de la verdadera potencia de esta máquina, de sus texturas, colores y efectos, «Super Mario 64» es el juego que te abrirá los ojos del nuevo horizonte del entretenimiento interactivo. **Para todo el mundo.**

BLAST CORPS

Nintendo•64M•8.490 pta.

Guía NA: 60,61,62.

Uno de los juegos más impactantes de N64. Gráficos demoledores, movimientos y animaciones increíbles, una jugabilidad que hay que paladear y por encima de todo un argumento absolutamente original. Esperan más de 50 niveles de acción sin límite, que empiezan en la Tierra y nos llevan hasta Mercurio... **Para Action Men.**

BOMBERMAN 64

Nintendo•96M•4P•7.990 pta.

Review NA: 61.

Bomber ha vuelto, y esta vez trae de serie dos modos de juego para que disfrutes de una formidable aventura en 3D o reúnas a tus amigos en partidas apoteósicas a cuatro jugadores. La aventura recorre cuatro grandes mundos en 3D, donde debes abrirte paso a bombazos. El modo multijugador garantiza juerga, risas, y la posibilidad de controlar un Bomberman personalizado. **Para artificieros de pro.**

CHAMELEON TWIST

Ocean•64M•13.990 pta.

Review NA: 62.

Una bonita mezcla de entorno gráfico 3D poligonal con una línea de juego entre las plataformas, pelín de acción y estrategia. Lo mejor es el juego que da la lengua de nuestro protagonista. Sirve para escalar, limpiar la pantalla de enemigos..., aunque a la hora de la verdad, de retos y desafíos anda despistadillo. **Para niños.**

CLAYFIGHTER 63 1/3

Interplay•64M•13.990 pta.

Trucos NA: 61.

El título ya hacer surgir una sonrisa. Lo que hay dentro también, de humor y de admiración. El diseño de los personajes es original y muy llamativo, y la puesta en práctica de golpes y llaves es...diferente, con un estilo muy sui-generis aunque tecnológicamente explosivo. Los escenarios están en 3D e interconectados, de tal forma que un golpe fuerte nos hará cruzar de uno a otro. **Para luchadores con ganas de reír.**

DOOM 64

GT Interactive•64M•13.990 pta.

Trucos NA: 60.

Una renovada conversión del título que ha dado nombre a un género. En un ambiente tétrico, recorre un sinfín de laberintos intentando liquidar a los enemigos antes de que ellos hagan algo malo contigo. La potencia del procesador se deja ver en la velocidad de juego, en los efectos de luz y en la solidez de sus texturas. **Para amantes del género.**

DUKE NUKEM 64

GT Interactive•96M•4p•Rumble•13.990 pta.

Preview NA: 62.

El arcade 3D subjetivo por excelencia. Duro, espectacular y muy realista. Desde luego también agresivo. Ofrece escenarios bien realizados y una jugabilidad que sube enteros poco a poco. Añádele la personalidad del protagonista, descarado y divertido como ninguno. De los mejores. **Para adultos.**

Los recomendados

DIDDY KONG RACING

Nintendo•96M•4p•Rumble•7.990 pta.

Trucos NA: 62.

En este número encontrarás argumentos para hacerte con este cartucho, y no hablamos sólo de la puntuación. Cosas como la explosiva combinación de géneros, o la reunión de simpáticos personajes marca de la casa, o el estreno de aeroplanos y hovercrafts en competición, o la nueva tecnología utilizada por RARE, en fin, demasiado como para perdérselo. **Para seres inteligentes.**

GOLDENEYE 007

Nintendo•96M•4p•Rumble•7.990 pta.

Guía NA: 62.

Conectar este cartucho y sentirse dentro de la piel de 007 Bond es todo uno. «GoldenEye» es un juego serio, de película y de tiros, un arcade subjetivo que rompe con la línea típica del género adentrándonos en laberintos oscuros pero también en grandes áreas abiertas. La guinda la pone un divertidísimo modo multiplayer. **Para jugadores serios.**

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Acclaim•64M•9.990 pta.

Guía NA: 54, 55, 56.

Nuestra tripleta de recomendados se completa con este espectacular cartucho de Acclaim. Realmente nos impresionó este arcade de acción subjetiva. Primero por la majestuosidad de sus gráficos, la suavidad de sus polígonos y el tamaño y diseño de los enemigos; y luego por la profundidad de juego, las dosis de estrategia y su espectacular jugabilidad. Lleva varios meses a la venta y se ha hecho más apetecible. Entre otras cosas, por su reciente bajada de precio. **Para gente que sabe.**

EXTREME G

Acclaim•64M•4p•Rumble•13.490 pta.

Guía NA: 62.

Otra grata sorpresa de las manitas de Acclaim (Probe, para ser exactos). Va de velocidad y de habilidad. Pilotamos motos del futuro en circuitos del futuro, nos tiramos armas de futuro y surcamos el terreno a una velocidad que no se verá ni en el futuro. En serio, va rapidísimo, pero se controla divinamente, y además tiene modos de juego para aburrir. Fíjate sobre todo en el multijugador, porque cuando sólo corren tres, la pantalla se divide en tres partes de manera que uno de los jugadores percibe una visión casi total de la acción. **Para gente veloz.**

FIFA: RM 98

EA•64M•4p•n/d pta.

Preview NA: 61.

El nuevo FIFA de EA viene con ganas de borrar la triste sensación que dejó su predecesor en Nintendo 64. Para ello pone en liza una depurada tecnología, que reconoce por fin la capacidad de la máquina, y un sistema de juego lógico, asequible y muy recomendable. Vamos Rumbo al Mundial, pero podemos jugar con cualquier club que se nos antoje, fichar jugadores, editarlos y luego probar sus habilidades en cualquiera de los 16 estadios reales (y renderizados) que incluye. Como tenía que ser. **Para futboleros de cualquier condición.**

F-1 POLE POSITION 64

UBI•64M•12.490 pta.

Review NA: 61.

El primer cartucho de Fórmula 1 disponible para 64 bits. Por encima de todo un juego real, un buen simulador que ofrece nombres reales de escuderías y pilotos, circuitos con los trazados idénticos a los del mundial (del 96), e incluso un control tan exigente como deseemos (y modifiquemos en la pantalla correspondiente). El entorno gráfico está tratado en tres dimensiones y se abastece de polígonos. Los coches son tamaño XL y se mueven bien, aunque echamos en falta más detalles gráficos, más bien en el bólido que en el trazado, que está bien reproducido. **Sólo para pilotos.**

HEXEN

GT Interactive•64M•4p•12.990 pta.

Trucos NA: 62.

El argumento es tremendamente atractivo, y el desarrollo en el juego aparentemente también. Es una historia de brujas, hechiceros y otros demonios, llevada a la pantalla con forma de arcade subjetivo. La realización técnica no es sin embargo todo lo buena que nos hubiera gustado para un título con tanto nombre y prestigio como éste, pero al menos se deja jugar, y el juego de luz-oscuridad te sumerge rápidamente en la acción. **Para subjetivos recalcitrantes.**

ISS 64

Konami•64M•4p•13.490 pta.

Trucos NA: 58

Esto es fútbol. Viene de Japón, pero es fútbol. Y del más impresionante que hemos visto nunca. Los jugadores presentan tamaño real y están construidos de polígonos con uniones suaves, muy trabajadas. Las animaciones destacan especialmente. Una inteligente labor de "motion capture" y una conversión afortunada han dado como resultado la realidad, sin tapujos, directamente. Participan selecciones nacionales y no hay nombres reales, pero en juegos así de rompedores la verdad es que eso es lo de menos. Ya los cambiaremos desde el menú. **Para los que quieren jugar a pie de pista.**

KILLER INSTINCT GOLD

Nintendo•64M•8.490 pta.

Guía NA: 55

Versión 64 bits "made in RARE" del genial Killer de Super. Se presenta en forma de arcade de lucha, fantástico a nivel jugable, que pasa de polígonos y en su lugar aplica sprites renderizados de tamaño enorme. No faltan detalles técnicos destacables (ni scalings, ni zooms, ni rotaciones), y a la hora de ponerse a pelear te impresionarán sus 7 modos de juego y un sistema de combate que exige manos expertas para que salgan tantos combos (casi ilimitados). **Para mitómanos.**

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Titus•64M•4p•Rumble•13.490 pta.

Review & póster NA: 61

Los diablos de la carretera toman la pista en un juego de carreras brillante, que os sorprenderá especialmente por la nitidez de sus gráficos, el tamaño y diseño de los coches y el nivel de detalle de los escenarios. Sus números son venticuatro coches, seis modos de juego, otros tantos circuitos y cuatro perspectivas diferentes. Y la puesta en escena es espectacular y obsesivamente realista. Como el control. **Para pilotos de show.**

La oferta más tentadora

LYLAT WARS

Nintendo•96M•4p•Rumble•9.990 pta.

Guía NA: 61.

Comprar «Lylat Wars» es un acto inteligente. Primero porque el juego es una pasada. Un shoot´em up mordedor, gráficamente exquisito y de lo más adictivo y jugable que se ha hecho nunca. Y segundo, porque por un precio más que razonable (una ganga, vamos), te llevas un Rumble Pak por el morro. Ya sabes, el artefacto sensitivo que responde con vibraciones a los golpes, choques o impactos de láser, como es el caso. En fin, que Nintendo te lo ha puesto facilito. Aunque la decisión es tuya, por supuesto. **Para compradores con razones.**

MACE: THE DARK AGE

GT Interactive•96M•13.990 pta.

Preview NA: 62.

Puede que estemos ante el mejor título de lucha disponible para Nintendo 64. El juego de GT Interactive, convertido desde la recreativa por la gente de Atari Games, mezcla la espectacularidad de las tres dimensiones con una oferta de luchadores (12) nada desdeñable, y un nivel de jugabilidad altísimo, gracias sobre todo a la excelente respuesta de los personajes y a la asequible realización de los golpes especiales. **Para todo tipo de luchadores.**

MARIO KART 64

Nintendo•64M•4p•8.490 pta.

Guía NA: 60,61,62.

En este juego siempre encontrarás algo nuevo, original y divertido. Puedes recorrer cada circuito 100 veces, que siempre te toparás con un detalle que antes se te había pasado inadvertido. La imaginación de Miyamoto no tiene límite cuando se trata de Mario y sus karts. Y repetimos. No lo compares con «DKR», porque son dos juegos completamente diferentes. O sea que tener uno no implica no poder comprarse el otro. A ver si nos entendemos. **Para todos los públicos.**

MISCHIEF MAKERS

Nintendo•64M•7.990 pta.

Review NA: 62.

No te dejes llevar por su extraño aspecto. Si juzgas a «Mischief Makers» sólo por la cáscara, te equivocarás de cabo a rabo. Y te perderás una simpática mezcla de plataformas, puzzle, aventura y habilidad que trae de serie un nivel de jugabilidad envidiable y un altísimo coeficiente de adicción. Una pena que esté en inglés, pero te divertirás jugándolo, que es lo que importa. **Para gente sin prejuicios.**

MORTAL KOMBAT TRILOGY

GT Interactive•64M•13.990 pta.

Guía NA: 59.

La culminación de una serie mítica, con todos los ingredientes que han hecho de este título un clásico de la lucha. En esta versión podemos elegir a todos los personajes (24) y emplear todos los golpes de las entregas anteriores. El control es bueno y la jugabilidad también es destacable, pero de todas formas esperábamos algo más de Mortal Kombat y de los chicos de Midway. Quizá mejores gráficos, quizá rotaciones, 3D, en fin, que los programadores se han decantado por mantener intactos los valores de la serie y eso es lo que hay que valorar. **Para mitómanos.**

MRC

Ocean•64M•Rumble•13.490 pta.

Trucos NA: 61.

Fue el primer juego de carreras de coches y lo cierto es que nos dejó un buen sabor de boca. Buenos gráficos, una lograda sensación de velocidad, inclusión de atajos y además compatibilidad con el Rumble Pak. Ahora se ha podido ver superado por otros arcades de carreras, pero MRC tiene una personalidad definida y es posible que aún guarde unas cuantas sorpresas en la manga. **Para todoterrenos.**

NBA HANGTIME

GT Interactive•64M•4p•13.990 pta.

Trucos NA: 61.

Conversión a 64 bits del divertidísimo «NBA JAM». Y precisamente con eso nos quedamos en este título, con su espíritu divertido y jugable, porque lo demás no es reseñable. En cuestión de gráficos, movimientos y animaciones no está a la altura de la máquina, aunque ya sabes lo que hemos dicho sobre este tipo de versiones... **Para compradores compulsivos.**

NFL QUARTERBACK 98

Acclaim•64M•4P•n/d pta.

Preview NA: 59.

Es el primer cartucho de fútbol americano que ve la luz para N64, y también, creemos, el más real. No en vano, así de primeras utiliza un modo de alta resolución (640 X 480 pixels) que revoluciona el estándar gráfico y nos acerca unas imágenes espectaculares y muy nítidas de la acción. El juego es obra de Iguana, tiene licencia oficial de la NFL y promete que aunque no sepas nada de football, enseguida le vas a coger el tranquillo. **Para deportistas de yanquilandia.**

PILOTWINGS 64

Nintendo•64M•6.990 pta.

Guía NA: 57.

Cuando se mezclan la genialidad de Miyamoto y la experiencia en simuladores de vuelo de Paradigm, sólo puede esperarse lo mejor. «Pilotwings» es un juego muy especial, en el que los encantos de la consola salen inmediatamente a relucir; pero también va dirigido a un tipo de público muy particular, que le guste volar sin más (aquí la sensación es maravillosa), aunque el argumento del juego nos desafíe a cumplir ciertos objetivos. **Para sibaritas.**

SAN FRANCISCO RUSH

GT Interactive•64M•Rumble •13.990 pta.

Preview NA: 62.

Midway se ha especializado en la conversión de recreativas de éxito a Nintendo 64. Esta, la última, nos propone recorrer las calles de San Francisco, la ciudad y sus lugares más emblemáticos, a bordo de uno de los ocho coches disponibles. Las localizaciones están digitalizadas directamente de la "city", lagos, monumentos y cuestas incluidos (hay varios recorridos para llegar a la meta). Y aunque la velocidad y la carrera son las bases, el verdadero aliciente está en darse un garbeo por las mismas calles por las que Steve McQueen apuraba el acelerador. **Para locos del volante.**

SHADOWS OF THE EMPIRE

Nintendo•64M•9.990 pta.

Guía NA: 55.

El argumento nos sitúa entre «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi», y nos pone en la piel de un mercenario llamado Dash Rendar. A lo largo de diez fases controlaremos a nuestro amigo a través de una mezcla de géneros que tan pronto proponen una espectacular batalla en la llanura nevada de Hoth, como nos ordenan recorrer una estación espacial liquidando guardias imperiales y viéndonoslas con peligrosos enemigos finales. **Para forofos de la serie y tecnólogos.**

TOP GEAR RALLY

Kemco•64M•Rumble•14.490 pta.

Review NA: 62.

¿El juego de coches definitivo? Para muchos sí. Presenta un montón de modelos casi-reales, circuitos larguísimos y una jugabilidad que hay que exprimir poco a poco. El control pretende ser realista al máximo, exigiendo pericia casi desde el principio, y sin embargo luego prima la fórmula arcade, con niveles altísimos de diversión. Destaca la opción para decorar el coche a nuestro antojo. **Para conductores experimentados.**

WARGODS

GT Interactive•64M•12.490 pta.

Trucos NA: 62.

Un arcade más de lucha, también conversión de la recreativa de Midway. Alardea de entornos 3D y movimientos espectaculares, aunque luego el control es complicado y el juego de cámaras tampoco facilita las cosas. Ofrece 10 personajes y dos jefes finales gigantescos. Lo mejor sin duda, el repertorio de golpes y combinaciones. **Para luchadores recalcitrantes.**

WAVE RACE 64

Nintendo•64M•8.490 pta.

Trucos NA: 54, 59.

Uno de los juegos más originales y espectaculares disponibles para N64. La base es una carrera de motos de agua, la puesta en escena nos traslada a las aguas cálidas de un océano texturizado que despliega 9 circuitos, olas reales, pilotos casi de verdad y un sinfín de sorpresas jugables y técnicas. **Para buscadores de joyas.**

WAYNE GRETZKY HOCKEY

GT Interactive•64M•4p•13.990 pta.

Trucos NA: 61.

El hockey sobre hielo irrumpe por la puerta grande. Con un excelente cartucho que enseguida muestra sus bondades tanto a nivel jugable como a nivel técnico, con su entorno 3D, un magnífico juego de cámaras y una increíble base poligonal. El juego está licenciado por la NHL y permite jugar con los 26 equipos de la liga americana, nombres y uniformes reales. **Para deportistas de pro.**

ENCUESTA NINTENDO ACCIÓN

Queremos conocerte un poco mejor y hacer una NINTENDO ACCIÓN totalmente a tu medida. Para ello nos gustaría que nos contaras lo que piensas sobre algunos temas relacionados con las consolas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por correo a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; Encuesta NINTENDO ACCIÓN ; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Muchas gracias por hacernos llegar tus opiniones.

TU CONSOLA

1. ¿Qué consola o consolas tienes? ____________________

2. Si tienes varias, ¿para cuál compras software?________

A partir de aquí contesta en relación a la consola para la que compras juegos.

3. ¿Cuántas horas aprox.utilizas tu consola a la semana?_______

4. ¿Cuántos juegos tienes? _____

5. ¿Cuántos juegos te has comprado el último año? ___

6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola (contándote a ti)?_____

7. ¿Te has comprado o vas a comprarte una consola estas Navidades?
❑ Si ❑ No

8. Si has respondido que sí, indica cuál________________

LA REVISTA

9. ¿Desde cuándo lees Nintendo Acción?
❑ Desde hace 6 o menos meses
❑ Desde hace más de un año
❑ Desde hace más de dos años
❑ Desde que salió a la venta

10. ¿Cada cuánto tiempo compras Nintendo Acción?
❑ Todos los meses
❑ Más de 6 veces al año
❑ Menos de 6 veces al año

11. ¿Qué parte de la revista sueles leer?
❑ Toda la revista
❑ Más de la mitad
❑ Menos de la mitad

12. Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
❑ No la encuentro en el quiosco.
❑ No tengo dinero
❑ No me interesan los temas de portada
❑ Me compro otra revista ese mes.
❑ Otra razón: __________
____

13. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contandote a ti? ________

14. ¿Qué te parecen las secciones de la revista?
(3: Muy interesante; 2: Bien; 1: Poco interesante)

Show de Big N . . . .
Options . . . .
Previews . . . .
Noticias . . . .
SuperStars . . . .
Zona Zero . . . .
El Pulso . . . .
Nintendojo . . . .
Guías. . . . .
La Penúltima Página . . . .
Reportajes sobre consolas: . .
Reportajes sobre compañías: .
Reportajes sobre juegos: . . . .
Trucos . . . .
Concursos: . . . .
Comparativas . . . .

15. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año? ______________
____

16. ¿Qué otras revistas compras o lees de vez en cuando? _____
____

DATOS PERSONALES

17. Edad: _________

18. Sexo: ❑ Hombre ❑ Mujer

19. ¿Cuál es tu principal ocupación?
❑ Estudio
❑ Trabajo
❑ Ambas

20. ¿Cuáles son tus aficiones, a parte de las consolas?
❑ Ir al cine
❑ Leer
❑ Ver la tele
❑ Jugar a las recreativas
❑ Oír música
❑ Hacer deporte
❑ Salir con los amigos
❑ Otras: ____________
____
____

Muchas gracias por colaborar con nosotros. Si quieres entrar en el sorteo de un televisor SONY Black Trinitron de 14", indica aquí tu nombre y dirección. Estos datos son absolutamente confidenciales y únicamente se utilizarán para enviarte tu regalo si resultas premiado. No se utilizarán para mailings propios ni ajenos. Te rogamos que sólo nos envies una encuesta, porque si no duplicaríamos tus datos. Gracias.

Nombre: ________________
Apellidos: ________________
Calle: ________________
____
Localidad: ________________
Población: ________________
C. Postal: ________________
Teléfono: ________________

BUZON DE SUGERENCIAS:
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

NINTENDO 64

¿Tienes ya tu Reloj N64? Aprovéchate de la oferta de suscripción con el 25% de descuento

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad

- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.

Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.740 Pesetas

(12 números+reloj X 395 Pesetas)

Y SI YA TIENES TU RELOJ:

3.555 Pesetas

(12 números -25% descuento)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



TODD McFARLANE



LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN

DISPONIBLE EN VÍDEO
A PARTIR DEL
15 DE DICIEMBRE

diseño é / manga films s.l.







MANGA CÓMIC es una marca de MANGA FILMS
Balmes 243 - 08006 Barcelona - Tel. (93) 238 40 30 - Fax (93) 238 40 33
www.mangafilms.es